



# 2014

# Introducción

## *A través de la piel*

Estás quedándote dormido. A salvo en la cama, contra la ventanilla del metro o apoyado en una silla de tu salita mientras ves lo que sea que estés viendo. Estás a punto de dormirte cuando tu sentido de la gravedad cambia. El lugar donde estás se ha escorado un poco a la derecha o la izquierda, y tus miembros pesan tanto que no puedes moverlos. Incluso tu cabeza pesa demasiado para levantarla. Mientras, tu propio cuerpo, tu tronco, no tiene peso alguno. Tus extremidades y cabeza arrastran a tu cuerpo al tiempo que sientes que flotas en ascenso fuera de donde estuvieras sentado o acostado antes. No tienes control sobre esta sensación, y ahora estás seguro de estar a un palmo del suelo mirando primero hacia el techo y luego, mientras quedas a la deriva, hacia abajo, a tu cuerpo inconsciente allí donde reposa. Es tu cuerpo, estás seguro de ello, pero ya no estás en él. Los objetos que te rodean, tu mesita de noche o las cortinas, brillan de forma extraña y otras cosas se han desvanecido. Tu cónyuge que reposaba a tu lado o los demás pasajeros del metro han desaparecido. Eres sólo tú, flotando, rodeado por un paisaje luminoso. Luego piensas «esto es mentira». Y de golpe te das cuenta de que nada de lo que ves es real y que hay una membrana en la realidad tal y como la conocías, como una mala pintura mate

en el fondo de un escenario. Sientes que si simplemente pudieras alargar el brazo y tirar de ella, podrías atravesar esa piel e ir... no sabes a dónde.

Es entonces cuando despiertas.

Y eso es lo más cerca que la mayoría de la gente estará nunca de ver el mundo más allá del nuestro. Lo llamamos una experiencia extracorporal, parálisis del sueño o *kanashibari*, dependiendo de a quién preguntes. En el Mundo de Tinieblas, esta sensación no es una confusión de una mente dormida. De hecho, es un breve atisbo de la verdad justo fuera de nuestra realidad. Nuestro mundo no es el único mundo y ese otro mundo está ligado al nuestro de una forma que es perceptible y podemos acceder a él si somos lo bastante sensibles y tenemos la habilidad de hacerlo.

Los Garou le llaman Umbra. Y este mundo, o mundos, justo fuera del nuestro es lo que estudia este libro.

Para el hombre lobo, su infancia está llena de parálisis del sueño y breves encuentros con el mundo más allá. Inútiles atisbos a través de la piel de la realidad. De pesadillas a ensoñaciones diurnas, pasando por experiencias extracorporales, la Umbra acosa a muchos futuros Garou jóvenes. ¿Es una sorpresa entonces que, cuando llega el Primer Cambio, el hombre lobo quede casi obsesionado con descubrir, explorar y pretender dominar la Umbra?

La primera vez que un Garou cruza es como si se cumpliera una promesa hecha a él durante toda su infancia, y la emoción de esa promesa nunca se desvanece por completo.

## Exploración

Tradicionalmente y en muchos casos, **Hombre Lobo: El Apocalipsis** es horror invasivo. Algo ajeno, muchas cosas alienígenas, se ha colado en nuestro mundo. Este horror ha infectado no sólo nuestras vidas, sino también las de los personajes. Interpretamos a gente de carne y hueso que ha sido, de alguna forma, infestada por la otredad, el lobo y el espíritu del mundo y toda la extraña cultura foránea que conllevan. Nosotros, como nuestros personajes, tememos girar esa esquina familiar a la carnicería calle abajo. No porque sepamos qué hay allí, sino porque esta vez podríamos encontrar algo que se supone que no debe estar allí. Y los personajes han de sobrevivir al encuentro con ello, y aun así permanecer en el mundo real tal y como lo entendemos. En el mundo tal y como lo conocemos, nuestros hombres lobo han de luchar contra fuerzas exteriores que pretenden venir y cambiar todo lo que nos importa. Infectan y cambian todo a peor. Esta invasión no es bien recibida ni natural y eso es a lo que, en muchos sentidos, se enfrenta el personaje hombre lobo.

Pero no tiene que ser siempre así en una crónica de **Hombre Lobo**. En la Umbra, también es cierto lo opuesto. Los personajes son invasores que sólo pertenecen a medias a un mundo de reflejos fluidos como mercurio y espejos líquidos. No son exclusivamente historias de horror invasivo. En cambio, nuestros personajes se han aventurado fuera del mundo como lo entienden para explorarlo. Quizás van de forma reacia, o sin entender por completo a dónde van. Eso no importa, porque descubrirán lo imposible en la Umbra. La posibilidad está a la orden del día y el caos se convierte en una clase de orden. La carne del personaje es lo que se vuelve antinatural, en lugar del lobo, y la carne es un lastre. Quizás, si el lobo pudiera simplemente mudar su piel en las profundidades y abrazar la ilógica e imposible otredad de la Umbra, sería feliz y libre. Se liberaría de los grilletes del conocimiento y simplemente sabría. Se liberaría de la consciencia y la personalidad y simplemente sería. O mejor aún, perdería todo concepto del yo y tan sólo se convertiría en parte del universo en general.

Y raramente, esto puede terminar siendo resultado de una larga historia en la Umbra. Los personajes buscan explorar, comprender y saber, y mientras lo hacen, se dan cuenta de que el sinsentido de la Umbra es la única clase de sentido que vale la pena tener. Es adictivo, ser irreal en un lugar irreal, y quizás esto es por lo que los humanos que atraviesan la Celosía, de cualquier forma en que logren hacerlo, rara vez vuelven. La Umbra es un lugar de pavor y

posible daño psicológico, pero al menos eso le es natural. Así, es casi un lugar de paz comparado con la realidad en la que nacen nuestros personajes.

## Sentidos y los Otros Mundos

Como Narrador, descubrir los Otros Mundos y los seres espirituales comienza por ti. Para empezar, has de describir la Umbra por lo que parece ser y por cómo se siente.

Aunque esto no acaba (ni debería hacerlo) contigo, una vez has establecido el todo, debes insistir en que los jugadores se impliquen en dar vida a lo extraño.

Por ahora, como Narrador, debes concentrarte en tus sentidos: en todos ellos. Y quizás en más que en los cinco estándar a los que estás acostumbrado de la escuela. La Umbra ha de ser una experiencia sensual, con estimulación que los personajes reciban de todos lados y excite todos sus sentidos a la vez. La vieja regla de la escritura o para comenzar como escritor es que cada página de tu historia debería tener al menos un detalle sensorial claro. Tampoco es mal consejo para el Narrador, aunque debes adaptar el ritmo. Como Narrador, puedes añadir una pizca de un sentido a cada interacción por tu parte. Desde personajes del Narrador al hablar a responder a preguntas que los personajes pueden hacerte a ti, ¿eres capaz de incluir un detalle sensorial que arraigue lo irreal en las mentes de los personajes y dé a la Umbra una palpitante, resbaladiza y cantarina vida? Sólo tienes que tirarte de cabeza a ello.

Esto lleva práctica, pero al igual que muchas técnicas narrativas, puedes usar atajos que te ayuden a ser más sensual en la mesa de juego. Crea una tabla de colores, olores, texturas y adjetivos que describan un lugar vívido como un río umbral de sangre, decir que la sangre huele a cobre supone algo muy distinto a decir que huele acre o metálico y dulzón. Pero tener algunas listas a mano con palabras evocadoras que aviven de inmediato tu imaginación sin duda te ayudará a estimular a tus jugadores. Una vez que tengas estas listas, lo mejor para empezar es vigilar tu propia forma de hablar y hábitos. La próxima vez que comiences a decir «veis...» para decir a tus jugadores qué rodea a sus personajes, reemplaza «ver» con otro sentido: oléis, oís, sentís, tragáis.

Puedes usar estos detalles sensoriales para vincular también importantes ganchos narrativos en las mentes de tus personajes. Si has introducido una diosa fluvial muy concreta e importante y hablas sobre el olor de orquídeas en agua fresca cada vez que aparece, añade su olor a una escena que por lo demás no esté relacionada, e implícala. «No veis nada salvo hombres lobo muertos en el reflejo espiritual de esta cisterna. Pero el olor rancio de sangre

coagulada se mezcla con el de agua y flores frescas; flores familiares». O quizás dales una pista de un problema mayor cuando la diosa fluvial aparezca, pero no huelan nada, o huelan algo extraño. La Umbra, a pesar de todo su caos, tiene sentido a su manera, y las violaciones de estas reglas pueden indicar a los personajes que algo está mal.

Luego, hay más que vista y olfato para trabajar. Considera cómo se sentirían si su sentido del tiempo se confundiera por la naturaleza fluida de lo irreal. ¿Qué hacen los personajes cuando uno de ellos percibe que se mueve unos segundos más deprisa que los demás en el flujo temporal? ¿Qué hay de su sentido cinético? La mayoría de la gente siente miedo similar a un agujero en el estómago que acompaña a un movimiento mareante que con toda seguridad puedes aprovechar de cuando en cuando.

Sólo ten en mente cierto equilibrio. Cuando hayas infligido a tus jugadores terribles detalles sensoriales que revuelvan el estómago durante la mayor parte de la sesión, empieza la siguiente sesión con momentos de purificadora paz. Si quieres una tarta dulce, añade algo de sal para que el dulce destaque. Sirve tanto en repostería como a la hora de narrar la Umbra.

---

## Adaptación

Explorar la Umbra no es sólo para los jugadores y descubrirla es algo que el Narrador puede experimentar también, al tiempo que lleva a los personajes a los reinos más allá. Algunos de los mejores momentos que pueden salir de un juego de rol comienzan con un jugador sugiriendo algo que el Narrador no había planeado y la excitación del jugador y el Narrador por igual determinan «qué pasa a continuación» como resultado. Porque muy poco es concreto y real en la Umbra, y algo que es cierto ahora puede no serlo en un abrir y cerrar de ojos. De esta forma, el Narrador tiene mucha manga ancha en lo que concierne a dejar a los jugadores jugar en su caja de arena.

Empieza de forma bastante sencilla. Tras llenar la mente de tus jugadores con visiones, sonidos y olores evocadores, puedes hacerles una pregunta que dé pie a algo. «¿Qué clase de espíritu ves?», «¿Por qué está roto el puente?», «¿Quién vino aquí justo antes que tú y cómo lo sabes?». Preguntas así te quitan parte de la carga creativa como Narrador y ayudan a que tus jugadores se acostumbren a la idea de tomar ocasionalmente las riendas de lo que podría ser. Dado que estás en la Umbra, incluso un jugador reacio que no quiera ningún poder de decisión en absoluto puede sentirse tentado si no hay respuestas erróneas. A menudo, te sorprenderá lo que se les ocurre a tus jugadores. Ésa es la idea. De esta forma,



las historias de la Umbra también resultan una exploración para ti. Enfrentas tu destreza narrativa a la creatividad de tus jugadores para crear una historia de lo que podría ser juntos. Memorizar puntuaciones de espíritus y números de página de reglas de armas está bien, y tiene su utilidad, pero el conocimiento absoluto de «lo que es cierto en tu campaña» es tan fluido para ti como Narrador como lo es para los personajes de la historia. Todo es posible.

A veces, especialmente si no puedes incorporar estas preguntas en tu estilo de juego, tus jugadores harán sugerencias sin que les preguntes. Di sí más a menudo y sígueles por la madriguera del conejo. Permite que tus jugadores te cuenten el sueño que han tenido en el Reino Astral, y en vez de ignorarlo, úsalo. Exprime cada gota de carnaza narrativa que puedas y alienta a darte ideas para historias gratis de nuevo la próxima vez.

Esto puede ser parte de tu estilo de juego y tus jugadores pueden adorar tomar las riendas de vez en cuando. En ese caso, ¿cuánto más experimental puedes volverte? ¿Puedes llevar a los jugadores a interpretar personajes del Narrador adicionales para un momento particularmente poderoso en la historia de un único personaje? ¿Es una escena que podría beneficiarse de llevar a todo el grupo a un lugar especialmente etéreo de tu zona y jugar allí o incluso interpretar la escena como un escenario en vivo? ¿Qué hay de una escena en lo más profundo de la Umbra donde nada tiene del todo sentido, e interpretarla haciendo que los jugadores intercambien personajes entre sí? Sin cambiar quién es el personaje, sólo quien lo interpreta, y las repercusiones la siguiente sesión cuando alguien haga algo impredecible o inesperado o fuera de su comportamiento habitual. En la Umbra, puedes salirte con la tuya haciendo muchas cosas, así que es el momento de experimentar. Es el momento de intentar cosas que nunca funcionarían como una técnica a tiempo completo con tu grupo.

## Nada es real

La Umbra se mueve, crece, mengua y cambia con una habilidad voluble que sólo podemos pretender entender. Fuera de la Umbra, los personajes entienden lo que es real y lo que no. Como Narrador y como jugador, puedes llevar esto a un metanivel de comprensión. Sólo porque algo aparezca en este libro, no significa que deba necesariamente existir en tu Umbra. Buena parte de este libro se centra en experiencias extrañas y únicas que han de destacar como ejemplos de la naturaleza extraña de los mundos más allá. Eso es una gran cantidad de singularidad, y podría embarullar la cosmología de tus partidas. Cuando dudes, tiende a la flexibilidad y la consistencia. Cualquier cosa en este libro puede ser cierta, pero eso no significa que todas

las cosas en este libro sean ciertas a la vez. O en la misma partida. Siempre que tus jugadores estén de acuerdo y tú seas consistente en lo que respecta a lo que entienden fuera de personaje y lo que tú has decidido cambiar del libro dentro de personaje, escoge lo que quieras. Cualquier cosa es posible y la verdad es lo que tú hagas de ella.

## Cómo usar este libro

**Umbra** es un libro que capacita a Narrador y jugadores por igual, que les da las herramientas que necesitan para mirar el mundo espiritual con nuevos ojos. Este libro permite a los jugadores explorar el misterio de lo desconocido con confianza, ya que proporciona a Narradores y jugadores las herramientas necesarias para entender cómo está construida la Umbra. En personaje, la Umbra es un lugar que resulta imposible de conocer y comprender por completo para la mente humana, pero eso no significa que haya de ser caos y frustración para tu grupo de juego.

El **Capítulo Uno: Penumbra** abarca el sabor, olor y la sensación de la Penumbra como lo que es. Vela por lo que parece ser. Este capítulo te llevará por el proceso de cruzar a ella en detalle y te dará ejemplos útiles y pensados para historias de lugares del mundo real afectados por espíritus en la Penumbra por los eventos en esos lugares del mundo real.

El **Capítulo Dos: Umbra Próxima** explora los reinos en gran detalle, mostrando cómo, o si, interactúan unos con otros y por qué un hombre lobo los visitaría. Es más, este capítulo explica cómo es la Umbra Próxima entre los reinos, qué aspecto tiene y la sensación que da estar en esta vasta nada entre realidades. ¿Qué se siente al moverse entre reinos y cómo funciona? ¿Qué es una trocha de luz lunar, y qué cosas excitantes y terribles pueden pasar al viajar por una?

El **Capítulo Tres: Mundos Más Allá** echa un vistazo a ganchos para historias y carnaza narrativa que te llevará a través de los reinos y hasta los Anclajes. ¿Qué es la Membrana y qué pasa cuando la cruzas? ¿Qué es la desconexión y cómo se protegen los hombres lobo frente a ella? Además, este capítulo explora la Umbra Profunda: la vasta nada llena de posibilidades. Un lugar donde el horror exterior y la ciencia ficción *pulp* de puñetazos se separan sólo por casualidad, ¿qué pueden los personajes experimentar aquí?

El **Capítulo Cuatro: Espíritus** explora la cosmología y la metafísica de los espíritus. Aquí obtendrás detalles de cómo operan, cómo «piensan» o si siquiera lo hacen. Jugadores y Narradores por igual pueden extraer ideas para historias y directrices de interpretación para lidiar con ellos. Además, encontrarás más de cincuenta nuevos espíritus que usar en tu crónica. Espíritus extraños y únicos

actualizados para crear una nueva cultura de la Umbra y darte idea de cuánto afecta nuestro mundo al vecino.

El **Capítulo Cinco: Los Elegidos** pregunta ¿quiénes son los verdaderos Elegidos de Gaia? ¿Son sus guerreros o son los Kami? ¿Qué son estas raras y misteriosas entidades,

cosas espíritu creadas por Gaia para una tarea concreta y llenas de sus bendiciones? ¿Y cómo puedes usarlas en tus partidas? ¿Cuál es su historia? ¿Son realmente Fomori de Gaia? También incluye varios ejemplos de Kami entre los que escoger y que usar directamente en tus partidas.

