

El Bosque Susurrante

*En el medio del viaje de nuestras vidas
me encontraba en el interior de un bosque oscuro
donde el camino recto estaba perdido.*

Dante Alighieri
“La Divina Comedia”

Introducción

El perderse forma parte de la vida. A veces tomamos un camino que no reconocemos y no podemos encontrar el camino de vuelta. Barcos se extravían en el océano. Niños que se sueltan de las manos de sus madres y se pierden en un atestado centro comercial. Extraviamos autos en estacionamientos, perdemos el rumbo entre las enmarañadas calles de la ciudad o nos bajamos en la parada de metro equivocada. Todos se pierden. Por supuesto, la mayoría de las personas encuentran el camino por sí mismas, ya sea por suerte o habilidad, o acaban siendo encontrados por alguien más.

¿Pero qué pasaría si te perdieras y no te encontrarán nunca?

En cada bosque del mundo, yace la posibilidad de extraviar el rumbo.

Árboles que no tienen marcas; rastros que no siguen ninguna clase de lógica. En cada bosque oscuro vive algo primitivo, un corazón oculto que late con sangre antigua. Este lugar primordial existe fuera del alcance de nuestras percepciones, siempre más allá de las fronteras de la civilización. Pocas personas ven alguna vez este lugar, pero aquellos que entran al bosque con preguntas en sus corazones podrían encontrarse a sí mismos extraviados.

Los árboles crecen tupidos, las espinas pican la ropa, pellizcan la piel y cada tronco putrefacto es otro falso rastro. Aquellos que han olvidado sus principios o están en conflicto bajo otras circunstancias oyen una suave voz en el viento, susurrándoles para que se acerquen. Aquellos que la siguen arriban a un claro donde otros han venido anteriormente. Y, entonces, están verdaderamente perdidos, para nunca ser vistos otra vez...

Personajes

El perder el rumbo no es algo meramente físico, no cuando se trata del Bosque Susurrante. Perderse en el bosque, mientras que ya es algo espantoso de por sí, no es el dilema real. El problema real es cuando uno pierde de vista el camino moral, cuando las emociones dan forma a una laberíntica maraña y uno no puede ver el camino fuera de la confusión interior. Extraviar el rumbo en el bosque es temporal. Ser incapaz de remontar la resbaladiza pendiente de la degradación moral puede ser permanente. Un bosque oscuro es malo; un corazón oscuro es peor.

Los jugadores asumen los roles de personajes que están perdidos en el bosque. Cualquier bosque viene bien, ya sea el Bosque Thetford en Norfolk, el Bosque Allegheny en Pennsylvania o el acre de árboles pasando un patio trasero. Pero los personajes no están solamente perdidos físicamente -primero deben estar perdidos en sentido figurado. Un criminal que roba para vivir, una mujer que engaña a su marido, un hombre que mata a otro por pasión o venganza. Estas personas han perdido su rumbo moral y emocionalmente. Se han ya desvanecido en la sombra de sus almas.

Ahora se pierden en el bosque, ya que el oscuro corazón del Bosque Susurrante refleja los sitios oscuros en los propios corazones de los personajes.

Los protagonistas pueden ser cualesquiera capaces o propensos a extraviarse en un bosque - guardaparques, niños, campistas, vacacionistas, policías o agentes del FBI, periodistas u otro tipo de investigadores. Cada personaje debe ser creado con un viaje interior mental, introspectivo, alguien que haya sufrido una

brecha en sus principios y que debe encontrar el camino de vuelta a la luz. Quizás los personajes han perdido recientemente un punto de Moralidad, o hasta tuvieron éxito en preservar ese rasgo pero aún luchan con el asunto que lo pone en riesgo (al rasgo). Para encontrar el camino de salida del bosque físico, los personajes deben primero estar preparados para seguir el rastro de migajas de sus propios corazones y mentes.

Nota que no es necesario que los personajes se conozcan el uno al otro -ellos podrían encontrarse entre sí por vez primera en el Bosque Susurrante. Sin embargo, esta ambientación luego sugiere algunas formas para personajes que sí se conocen, para reunirse y extraviarse en este mal lugar.

Historia

En 1964, el circo Tremblay & hijos se perdió en el camino. No debería haberlo hecho: el viaje entre Brewingtown y Killdare era solamente de unos pocos kilómetros. Además, un empleado del circo siempre se adelantaba y marcaba el camino, colocando flechas amarillas en las señales callejeras o en los árboles para que así la caravana supiera donde debía dirigirse. Perderse simplemente no era una opción.

Y aún así, el convoy (11 camiones y tres autos) no pudo encontrar el rumbo. Los conductores ya no vieron las señales dejadas. ¿Es que alguien las removió? ¿Es que el viento las arrancó y las arrastró consigo? El hombre que había puesto las marcas y regresó, dijo que ni siquiera reconoció los oscuros bosques que bordeaban la pequeña carretera secundaria que atravesaron.

Con mucha consternación y dificultad, voltearon la caravana, un vehículo a la vez, y regresaron. Fue en vano. A pesar de haber tomado otro camino o atravesar curvas que no recordaban, acababan en el mismo sitio, conduciendo por ese mismo desolado y pequeño camino que finalizaba en el lúgubre bosque. Trataron una y otra vez, sabiendo que debían estar en Killdare antes de que oscurezca para organizar las festividades del día siguiente. Pero pronto, los indicadores de combustible rozaron la "E" de "Empty" (vacío) y el ocaso se puso.

Fue más o menos en ese momento cuando los susurros comenzaron.

La Gente del Circo

Cada grupo de personas tiene su propia jerarquía, y el circo Tremblay & hijos no era la excepción. Al tope de esa cadena alimenticia social se colocaba uno de los epónimos hijos Tremblay, un viejo llamado Delvin que tenía su propio remolque y acumulaba el dinero (Recordaba los horrores de la depresión y sostenía a la codicia como un principio sagrado). Abajo de él estaba el maestro de ceremonias del circo, un fanfarrón estupidizado por el alcohol con una veta narcisista de dos kilómetros de ancho. Un peldaño más abajo estaban los acróbatas ("Los voladores del traje de paja") y los domadores de animales ("safari" Joe y su esposa Matilda). Un escalón abajo de todos ellos se encontraban los cinco payasos, por debajo estaban los adolescentes, fugitivos y ex-convictos contratados para montar la carpa del circo y limpiar los desechos de los animales.

En el punto más bajo en esta jerarquía estaban los "Freaks", los "Fenómenos" (entre ellos Sheehara: "La chica salvaje", Roderick: "El chico de goma" y "Blubberfats": "El hombre más gordo del mundo") que eran una gran atracción. Algunas personas llegaban al extremo de abstenerse de los demás grandes eventos, solo querían verlos a ellos. Los "fenómenos" eran todo un éxito pero allí mismo yacía un lúgubre -y eventualmente fatal- problema. Debido a su naturaleza eran pobres. Tremblay no les pagaba siquiera la mitad de lo que ganaban los chicos que limpiaban la porquería de los animales. Esta inequidad les traería a todos un gran dolor.

Los Susurros

Al principio, los susurros eran a duras penas palabras. Eran murmullos indescifrables en la distancia. La mayoría de la nerviosa gente del circo, o bien hacia caso omiso a los sonidos o los atribuía al viento. Pero cuando cayó la noche, los susurros se hicieron más fuertes y pronto la trup pudo distinguir palabras pronunciadas por suaves voces. En un principio, todos escucharon lo mismo pero en diferentes voces. Algunos escucharon la voz de una madre o la de un amigo, muertos hace tiempo. Otros no distinguieron una identidad individual, específica, en las voces pero intuitivamente sintieron a un "custodio", un "guardián" sin género. Un par de ellos hasta pensó que habían escuchado la voz de Dios y sus ángeles.

Los susurros les dijeron a todos: *Traigan sus pertenencias, vengan a los bosques, yo les*

mostraré el camino. No se lo dijo solamente una vez, sino que el mensaje se repetía una y otra vez. Pronto, la sibilante reiteración tuvo sentido, como si se tratara de un buen consejo. No paso mucho rato hasta que el grupo empacó las cosas que pudieran llevar. Recogieron tiendas y los postes para sostenerlas. Recogieron gran cantidad de utensilios, comida, cuerda y efectos personales. Y entonces, creyendo que los susurros les ofrecían no solamente un buen consejo sino infinita sabiduría, se adentraron todos en el bosque y desaparecieron de la faz de la tierra...

Caprichos del Destino

Los empleados del circo Tremblay & Hijos no fueron los primeros en perderse en los bosques y apartarse de la realidad. Solo fueron los últimos de una larga lista de pobres, tontos perdidos con almas conflictuadas. Las siguientes son solo algunas de las personas, de diferentes lugares y períodos, que se extraviaron en los bosques del mundo. Todos ellos acabaron en el mismo lugar, atrapados en un claro apenas mas allá de la membrana que separa este mundo del siguiente.

1) Al final del primer siglo D.C., una caravana de corruptos oficiales y soldados romanos, viajaron a través del bosque Epping, en el camino entre Londres y Dunmow, en la antigua Bretaña. De pronto el camino no estaba ya despejado, desapareciendo entre hojas y matorrales, al frente y por detrás de ellos. El susurro los atrajo más allá de la fila de árboles para nunca ser vistos de nuevo.

2) Incontables leyendas entre las tribus nativas americanas, hablan de pobres indígenas que fueron "Tragados por el bosque hambriento". Bandas de cazadores, mujeres recolectando comida y hasta tribus enteras, supuestamente desaparecieron. Tales historias eran comunes aún antes de que América fuera colonizada. Los indios a menudo hablaban de tales lugares como castigo por haber traicionado a su propia gente.

3) En 1790, un ministro de Virginia y su joven escriba secuestraron intencionalmente a una chica, en el pueblo de Norfolk, alegando que ésta era una bruja. Se adentraron en el bosque para "castigarla" pero ella se les escapó. Cuando la persiguieron, de pronto se hallaron confundidos y luego no pudieron encontrar el camino de vuelta. Solo ella logró regresar al pueblo – prueba de su pacto con el diablo....

4) En 1855, un grupo de borrachos vinateros dejaron el pueblo de Utley, en la selva negra alemana. Apenas un par de minutos fuera

del pueblo, una rueda de su carro se rompió. Trataron de regresar por ayuda, pero el pueblo ya no estaba allí. Cuando volvieron su rumbo, ni siquiera pudieron encontrar su carro. Estaban extraviados... y los susurros los atrajeron aun mas allá.

5) En 1929, un tren viajando desde la costa este de los USA hacia la costa oeste, descarriló, matando a la mayoría de los pasajeros a bordo. Algunos sobrevivieron, y aquellos de cuestionable moralidad oyeron una suave voz en la brisa nocturna proveniente del bosque cercano, prometiendo ayuda. Desaparecieron, y sus cuerpos nunca fueron encontrados.

6) En 1953, una clase entera de colegiales se esfumó. Los estudiantes, todos parte de la academia Brechthouse (un colegio privado de Connecticut), habían conspirado para hacer trampa en un examen. Cuando estuvieron fuera después de clases, oyeron susurros provenientes del bosque. Vagaron por ahí, fuera de la vista de los maestros, y nunca se volvió a saber nada de ellos.

Investigación

Los personajes pueden acceder a este escenario puramente por accidente. Por ejemplo, campistas que van a explorar en el bosque y no pueden encontrar el camino de regreso. Otro tipo de personajes, ya sean periodistas o investigadores de algún tipo, podrían investigar este mismo fenómeno (el de las desapariciones). Podrían tratar de resolver un caso de alguna persona perdida, podrían investigar desapariciones locales para el periódico o las propiedades paranormales en los bosques cercanos para así determinar si las leyendas urbanas son realmente ciertas. Si los personajes llevan a cabo la investigación antes de extraviarse, se aplican las reglas para investigación del básico de MdT. La misma puede ser llevada a cabo en bibliotecas, oficinas de periódicos o archivos, entrevistando a lugareños, etc. El entrevistar puede requerir tiradas sociales, tales como Presencia + Persuasión (o Manipulación + Intimidación). Los resultados pueden ser historias como las descritas anteriormente.

Para los personajes que se pierden espontáneamente, podrías permitir a los personajes una tirada de Inteligencia + Compostura o Academicismo, para que los personajes puedan recordar pequeños fragmentos de las historias anteriormente citadas (tiradas por Compostura tienden a permitir recuerdos de mitos, mientras que Academicismo puede ayudar a alguien a recordar hechos históricos tales como

fechas o instancias específicas). Los personajes podrían hasta recordar una historia narrada por sus padres o crueles niñeras, sobre un circo que desapareció dejando una caravana vacía y un par de animales a la deriva, en una suerte de versión moderna de "Mary Celeste".

Nota que estas historias no son las únicas acerca de personas extraviadas que pueden aplicarse. Podrías adaptar otras para ajustarte a las necesidades e intereses de los personajes, en un esfuerzo para personalizar la historia. Un personaje estará más comprometido recordando historias sobre lugareños o descendientes familiares de lo que estaría por leyendas de unos vinateros alemanes.

El Claro del Bosque

Todo aquel "convocado" por los sibilantes susurros, no importa en qué lugar del mundo, terminan en un mismo lugar: un amplio claro en el medio de un bosque. Este sendero está mayormente desprovisto de árboles, aunque hay algunos matorrales secos y maleza. El área en sí misma es de 91 metros de ancho y quizás el doble de largo, una imperfecta forma rectangular, circundada por una extraña mezcla de densos pinos, álamos blancos y robles negros. Un pequeño arroyo borbotea al final del claro. Sus aguas hieden a sulfuro y saben similarmente nauseabundas. Cerca del arroyo hay algunos protuberantes (y de apariencia anémica) árboles frutales (perales, manzanos, cerezos). La fruta es comestible, pero amarga. Cualquiera que intente dejar el claro se topa con una desagradable (y aún desapercibida) sorpresa, más o menos luego de un kilómetro. Más allá de los árboles hay un tortuoso anillo de retorcidos arbustos espinosos, anormales en tamaño (cada uno es tupido y alcanza más de 3 metros de alto) y en sus pinchos (cada espina alcanza fácilmente los 2.5 centímetros de largo, y un rasguño causa un atrozo dolor). Esta retorcida barrera de púas rodea el claro entero y el bosque más allá de él.

Otras cosas parecen estar mal respecto al área también. Por la noche, la luna se encuentra siempre brillante y llena. Durante el día, el sol es un pálido orbe color cal. La luz solar se enfoca a bajos ángulos sin importar la estación, y es brillante pero grisácea. Las sombras en el claro son largas, profundas y no siempre corresponden a alguna fuente de luz. El viento siempre sopla y el aire es ligeramente fresco -cerca de 11°C. A veces llueve un poco o hay algunas neviscas. A grandes rasgos, es una cortina gris de bosque, rodeando un feo claro. El mundo se siente opresivo y extraño aquí, como si se estuviera

perpetuamente al borde del invierno. Los aparentemente constantes susurros en el viento no ayudan demasiado para traer alivio.

Impulsos Oscuros

La gente del circo -y todos los que vinieron antes que ellos- aprendieron una desafortunada lección. Una vez que los susurros los hubieron atraído hacia el claro, el mensaje cambió. Ya no era más una benevolente (aunque siniestra) promesa de seguridad. Se convirtió en un llamado al deseo más oscuro de uno. Los susurros (aun en forma de voces familiares o venerables) trajeron a la mente de los oyentes horribles impulsos - deseos prohibidos, apetitos inapropiados y compulsiones homicidas.

Peor fue la división causada entre la gente del circo. A los fenómenos y demás rarezas humanas se les dijo que eran abusados y maltratados, y que necesitaban revelarse contra sus opresores. Los "normales" oyeron voces diciéndoles que los fenómenos no eran curiosidades físicas, sino abominaciones a los ojos de Dios, manifestaciones terrenales del mal. El grupo se adentró en el claro como colaboradores, pero permanecieron como cohortes complotados en oscuros hechos.

La disputa que acabaría en asesinato comenzó de la nada: invectivas murmuradas y un par de gestos inapropiados. Los "normales" culparon a los fenómenos por su predicamento, mientras que estos argumentaron que su opresión no les había dejado muchas alternativas. El conflicto se tornó físico cuando Edgar "El Chico Cara de Perro", recogió una filosa piedra que yacía en el acerado pasto y la lanzó a los otros. Le dio a Matilda en la frente, cortándola y bañándole en sangre un ojo. "Safari" Joe no soportaría esto. Extrajo un cuchillo y arremetió contra el Chico Perro, clavando la hoja profundamente en el costado de Edgar.

La disparidad entre los fenómenos y los normales era fatalmente evidente. Estos últimos eran los que poseían la mayoría de los bienes de la caravana. Los fenómenos "no eran confiables" con tales valiosos objetos. Eso significaba que los normales tenían acceso a los utensilios, tales como mazos usados para clavar las estacas de la carpa, o hachas y machetes usados para cortar cuerda. Tenían las armas y las descargaron sobre los fenómenos.

Manchas Homicidas

La sangrienta gresca no duró mucho. Los fenómenos hicieron daño también. Edgar arrancó de un mordisco la oreja de Joe antes de colapsar hacia el frío suelo. Roderick "El Chico

de Goma" tenía un cortaplumas en su calcetín y consiguió dar un par de rápidas puñaladas, antes de recibir un hachazo en el pecho.

A pesar de todos sus intentos, los fenómenos cayeron rápidamente. Mazos aplastaron cráneos, oxidados machetes bisecaron músculos. La sangre empapó el suelo y, cuando los susurros se retiraron, los sobrevivientes entre la gente del circo se sintieron horrorizados por lo que habían hecho. Nunca habían tratado a los fenómenos con mucha dignidad -por no decir ninguna- pero nunca habían considerado al homicidio como una opción razonable. Algunos huyeron hacia el claro, mientras otros, colapsaron y lloraron. Aquellos que intentaron escapar, encontraron el muro de espinas y no pudieron pasar. El resto sintió desplomarse algo en sus corazones, un pequeño movimiento interno que resignó sus almas al lugar.

Los fenómenos no fueron los primeros en ser asesinados allí, pero fueron los primeros en ser matados en semejante número y con tanta pasión. Su sangre empapó el suelo, dejando una marca permanente tanto física como sobrenatural. Fue una mancha en el alma misma del bosque, y cambiaría drásticamente a aquellos atrapados allí.

Metamorfosis

A través de los días y semanas que siguieron a la masacre, los sobrevivientes sufrieron...cambios. Sus musculaturas se alteraron y sus huesos se reelaboraron a sí mismos dolorosamente. Cuernos brotaron de la frente de "Safari" Joe, mientras que su esposa se volvió más y más gorda, con su cuerpo hinchado como un mórbido saco de carne gelatinosa. Los ojos del maestro de ceremonia se tornaron viscosos, con lechosas cataratas y una cola correosa emergió de la base de su arqueada espina. El viejo Delvin Tremblay se encontró a sí mismo con un par extra de brazos y dedos membranosos. Su piel se volvió aceitosa y verrugosa como la de un sapo. Pecados del pasado y presente surgieron a la superficie, manifestándose así las manchas en sus almas.

Bosque Fenómeno

Sería cruel sugerir que estos recientemente deformados "monstruos" vivieron felices por siempre. Pero vivieron, aunque con pocos temas alegres para hablar. Usaron lo que habían rescatado del camión del circo y construyeron una improvisada barriada. Montaron la carpa para dormir debajo. Fueron

capaces de encender un fuego y de mantenerlo ardiendo debajo de un par de pedazos de metal corrugado, que algunas veces sirvieron como parte de la pared lateral de la carpa (cabe mencionar que la madera recogida del bosque cercano es muy difícil de encender).

La comida era fácil de obtener, pero desagradable. La ácida, mohosa fruta los alimentó a todos, y el arroyo les proveyó agua (que también sabía horrible). Para proteínas, la carne estaba disponible para aquellos que se atrevieran a cazar. Animales vagaban de vez en cuando por el claro del bosque alrededor. Nadie supo de donde venían los animales. ¿Es que estaban vagando de alguna forma, buscando agua y comida? ¿Se habrán extraviado también? Las criaturas eran enfermizamente esmirriadas y estaban cubiertas de irregulares parches de pelaje. Algunos tenían cataratas en los ojos como el maestro de ceremonias. A otros les faltaban uno o dos miembros. Eran fáciles de matar (+1 para todas las tiradas de Supervivencia), pero la carne era grasosa y muy dura.

No pasó mucho hasta que los residentes encontraron los restos de aquellos que se habían adentrado en el claro antes que ellos. En el bosque, la trup del circo encontró los cuerpos de los niños (la clase de la Academia Brechtthou), muchos de los cuales estaban clavados al muro espinoso. También encontraron algunos de los cuerpos (la mayoría devorados hasta la médula por insectos y hambrientos animales) de los pasajeros del tren de hace años. En estos cuerpos había algunas baratijas que los circenses tomaron -un reloj de oro aquí, una rota y vacía maleta allá. Se rumoreaba también que en el claro, algunos de la trup encontraron otros objetos de tiempos lejanos. Por ejemplo puntas de flechas indias, corchos y botellas de vino. El maestro de ceremonias se encontró un viejo casco romano en una ocasión, y ha negado a sacárselo desde entonces.

Los "monstruos" movieron todos los cuerpos hacia un improvisado "cementerio" en el lejano final del bosque, fuera del claro. Colgaron todos los cadáveres y esqueletos en el muro de espinas, decorando sus rostros muertos con pintura de payaso. Algunos lo hicieron como una suerte de "culto" de su prisión, creyendo que el bosque y el claro tenían alguna clase de conciencia, de "sensibilidad" invisibles. Otros lo hicieron a modo de advertencia: tratar de escapar significaba la muerte.

Mitología

A través de los años, la gente del circo (con la ayuda de Tremblay y luego el maestro de ceremonias) desarrollaron una especie de mitología demente sobre el bosque susurrante. Al principio, algunos especularon con que era el mismísimo infierno, una prisión traída por sus deleznable actos. Pero muchos descubrieron que empezaron a "amar" a regañadientes al claro, y lo vieron como su hogar. Además, los susurros tenían que venir de algún lado, ¿o no? Pronto, los "fenómenos" empezaron a atribuirle una especie de sentido místico al área, suponiendo que debe haber sido algún tipo de lugar divino... o maldito. Decidieron rendirle pleitesía.

El maestro de ceremonias se convirtió en un "sacerdote" del bosque, organizando caóticas sesiones de rezo para venerar al Bosque Susurrante. Tal homenaje tomó varias formas, pero a menudo involucrando sacrificios animales, beber la sangre de los demás, automutilaciones con espinas, etc.

Ahora, los recién llegados al claro aparecen de tanto en tanto y son considerados como potenciales conversos, que aún no conocen la "gloria" del lugar. Si estos se rehúsan a escuchar y rezar, son torturados hasta que se hinquen y rindan pleitesía.

¿Qué es?

Entonces, ¿Qué es el Bosque Susurrante? Ciertamente no es algo que pueda ser explicado mediante la ciencia, y no hay ningún guía turístico que pueda darnos la historia completa del lugar. Aún así, los personajes que queden atrapados allí y milagrosamente escapen, podrían buscar alguna clase de explicación. Esta explicación podrían desarrollarla ellos mismos, recolectando pistas. Por ejemplo, podría ser algo que se descubriera investigando o hablando con los mas "racionales" de los habitantes del claro.

Aquí hay tres posibles explicaciones para elegir:

1) No es el infierno, sino una extensión del mismo. Los personajes han recientemente tenido un desliz en su moralidad y han perdido su camino. Este infierno es un aviso, un mensaje para ellos, indicándoles que su conducta podría condenarlos si no son cuidadosos.

2) Es un lugar como el triángulo de las bermudas: una de esas extrañas partes del mundo que parece tragarse vivos a los viajeros. Es un ejemplo de conexión primaria con un tiempo anterior a la civilización. Un bolsillo del

universo mantenido lejos de la humanidad. La moraleja de la historia podría ser perfectamente: "mantenerse lejos de los bosques".

3) El claro no es real -es una trampa mental. Una vez que los personajes están libres, toda evidencia de este lugar desaparece. Sin importar el tiempo pasado allí, no pasa un solo día fuera del claro (el tiempo parece congelarse allí). Es una prisión de la mente y alma, un confinamiento incorpóreo destinado a testear la entereza de la moralidad de sus víctimas.

Presente

Los "fenómenos" aún residen en el claro perdido. Algunos han muerto. Otros se han apareado y han tenido pequeños niños deformes. Ocasionalmente, uno de ellos decide que simplemente ya no puede más y trata de traspasar el muro de espinas -y muere ahí, estaqueado.

Tremblay murió hace más o menos 10 años a la improbable edad de 113 años. No mantienen su cuerpo con el resto de los cadáveres, sin embargo. Lo rellenaron con hojas y fruta mohosa y le han hecho un destartalado trono. De tanto en tanto, los monstruos danzan alrededor del fuego y traen el andrajoso cuerpo de Delvin, paseándolo alrededor del claro en una improvisada celebración.

Safari Joe vive, mientras que su esposa ha muerto. El maestro de ceremonias, ya rozando los 80, es el autoproclamado "rey" desde el deceso de Tremblay. Algunos de los payasos han perecido; la mayoría de los jóvenes de la trup aún vive.

Ocasionalmente, alguien más se extravía en los bosques de algún lugar del mundo. Cuando lo hacen, terminan en el claro al final del Bosque Susurrante y se encuentran a sí mismos atrapados con los fenómenos, cercados por un muro de espinas. Ellos, también, desarrollan extraños cuerpos monstruosos y curiosas deformidades con el tiempo. Cuando lo hacen, los fenómenos los aceptan de mala gana. Todos son parte de la misma "familia". Los fenómenos han hecho del claro su hogar y pretenden mantenerlo de esa forma. Escapar, después de todo, es un tipo de "traición".

Sistemas

Esta ambientación tiene algunos sistemas especiales intrínsecos a ella:

Perdiendo el Camino

El claro al final del Bosque Susurrante "llama" solo a aquellos que están perdidos emocionalmente, así como también físicamente. Con solo estar en el bosque no basta. Un personaje tiene que estar internamente confundido. En términos de juego, el claro llama solo a aquellos que han sufrido recientemente una caída en Moralidad. Esto provee las condiciones propicias (p.e. ambigüedad moral) al claro para ser una carnada. Es apropiado hacer que los jugadores creen personajes que han sufrido recientemente la pérdida de tal rasgo; podría ser aún mejor rolear el evento que causó la pérdida del punto, ya sea al comienzo del juego o como flashbacks (retrospectivas) en medio del mismo.

Con tu aprobación, los personajes no necesitan haber perdido ese punto de Moralidad. Hay otros "modos" de estar emocionalmente "perdido". He aquí algunos ejemplos:

- La muerte de un amigo o un ser querido (hijo, mejor amigo, padre).
- Un divorcio reciente o una ruptura dolorosa.
- Insanía mental (el desarrollo de un trastorno a través de duras o dolorosas circunstancias en contraposición a perder Moralidad, o la intensificación de una condición existente).

- Enfermedad terminal (cáncer, HIV).
- Bancarrota.

Del Punto "A" al Punto "B"

Una opción es que los personajes se pierdan luego de llevar a cabo la acción que resultó en su reciente pérdida de Moralidad. Por ejemplo:

- Un personaje que ha cometido recientemente un homicidio pasional puede perder su rumbo al ocultarse en el bosque o yendo al mismo para esconder el cuerpo.

- Una familia que recientemente se enfrascó en una terrible e insultante discusión puede pasar de su enérgica riña a descubrir que la

carretera no le suena familiar, ¿y qué es ese sonido susurrante?

- Un hombre que golpeó a su esposa o abusó verbalmente de su hijo podría salir al patio un rato para fumarse un cigarrillo, despejar su cabeza y pensar acerca de lo que hizo. Se da la vuelta y su casa no está más allí.

- Un ladrón de autos y sus compañeros roban un auto, luego van a esconderlo en un garaje ubicado en una vieja carretera secundaria boscosa, solo para descubrir que el garaje no está donde se suponía debía estar, y el bosque parece más oscuro y profundo de lo que solía ser.

- Un personaje en una sesión de psicoterapia, como resultado de una culpa abrumante (debido a una reciente acción o elección desagradable) oye a los susurros llamándolo desde afuera y hacia el bosque apenas más allá del estacionamiento del hospital.

La Llamada Susurrada

En una historia del Bosque Susurrante, los personajes están propensos a experimentar el siniestro encanto de las suaves voces murmurando a través de los árboles. Los susurros se manifiestan como algo personal para cada oyente -la voz de un miembro de la familia, un amigo muerto, una ex-esposa. A veces las voces no son directamente personales, sino que son abstractamente adaptadas a un deseo del oyente. Para un mujeriego empedernido, la voz podría sonar como la de una bella mujer. Para un alma devotamente religiosa, las voces podrían sonar como las declaraciones de un Dios o Diosa. Al principio, cuando los susurros son débiles, los personajes probablemente los ignoran, desconfiados de su autenticidad. No mucho después, sin embargo, las voces suenan muy convincentes, irresistibles, casi hipnóticas. En este punto, los personajes apropiados (ver más abajo) se extravían. El rastro se ve diferente o se ha ido. Huellas se han desplazado o han desaparecido. Cualquier equipo de posicionamiento (brújula, GPS) se vuelve inservible. Los personajes, en este punto, podrían intentar escapar de los susurros y encontrar el camino de salida.

Reserva de dados: Astucia + Supervivencia Vs. Una reserva de 20 dados para el bosque.

Acción: Extendida y Enfrentada. Cada tirada representa una hora. El primero en lograr 10 éxitos acumulados gana la contienda. Si el

bosque gana, los personajes sucumben a la "llamada" y se dirigen al claro. Si el jugador gana, el personaje resiste a los susurros y encuentra que el camino está despejado otra vez. Si quieres asegurarte de que un grupo entero de personajes logran llegar al claro o escapan de sus "encantos", el personaje más bajo en el total de Astucia + Supervivencia podría hacer una tirada, y aplicar el resultado al grupo completo. Quizás ese individuo deambule y el resto no irá a ningún lado sin él, o se dividen para buscarlo y sin querer se encuentran en el claro.

Resultado de las Tiradas:

Fallo dramático: Un fallo dramático en cualquier tirada significa que el personaje pierde la contienda inmediatamente. El deambulante sucumbe a las voces completamente, de forma tal que da lo mejor de sí para arrastrar consigo a los demás a lo profundo del bosque (no se aplican penalizaciones a tiradas hechas para el bosque, así que los fallos dramáticos no son posibles para el mismo).

Fallo: No se consiguen éxitos en la última tirada, disminuyendo las chances de resistir del personaje. Si la contienda total va al bosque, el personaje aparece en el claro.

Éxito: El personaje gana la última tirada, y esos éxitos son añadidos al total acumulado por el mismo. Se siente confiado (por ahora) de que puede encontrar el camino de regreso, y de que esos ruidos son solo algún tipo de alucinación. Si los éxitos conseguidos por el personaje alcanzan el 10 primero, encuentra el camino y resiste las voces -por esta vez. Todo el equipo funciona normalmente una vez más.

Éxito excepcional: Si un personaje consigue 15 o más éxitos y gana la tirada, este nunca es engañado por la astucia sobrenatural del Bosque Susurrante otra vez.

Modificadores sugeridos: Los personajes tienen el mérito *Mente meditativa* (+1), el mérito *Sentido del Peligro* (+1), el mérito *Sentido de la Dirección* (+2), tiene un leve trastorno (-1), tiene un severo trastorno (-2).

Mutaciones

Al llegar al claro y quedar atrapados, los personajes (ya sean controlados por los jugadores o por el narrador) pronto experimentan la transformación física intrínseca al lugar. Las mutaciones evolucionan a través del curso de 3 días, de a poco. Cuernos podrían empezar como

hematomas y chichones en el "día 1", llagas sangrantes al segundo y auténticas protuberancias al tercero.

Estos cambios están asociados únicamente con el Vicio de cada personaje. Este rasgo, que representa el costado inclinado hacia conductas pecaminosas de un personaje, se materializa como una cualidad física. Por cada mutación se aplican bonificaciones y penalizaciones, dependiendo de su naturaleza. Un personaje sufre UNA de las mutaciones listadas más abajo, de acuerdo a su Vicio (como regla opcional, un personaje cuya Moralidad ha caído a 5 o menos podría manifestar DOS de dichas anomalías). Debes elegir cuál es la mutación que afecta a cada personaje, teniendo en cuenta cual representa mejor su personalidad o cual resultará entretenida o frustrante para ese personaje.

Si acaso los personajes escapan del claro, los cambios van desapareciendo al mismo ritmo que fueron surgiendo, a través del curso de 3 días.

Envidia

Envidia trata sobre codiciar lo que otros poseen: belleza, habilidades, objetos, relaciones. En el claro del Bosque Susurrante, la envidia se manifiesta de una de las siguientes 3 formas:

- **Cara de perro:** Antiguos teólogos cristianos asociaban el pecado de la envidia con el perro. Como resultado del mismo, el semblante del personaje desarrolla una "cara de perro". No se trata literalmente de la cabeza de un perro, sino una parodia humana de una cara canina -pelaje, nariz achatada, topografía facial distorsionada, dientes filosos. El personaje obtiene un bonificador de +1 para cualquier ataque de mordisco, y sufre una penalización de -1 para todas las tiradas de Presencia y Manipulación (sin incluir las basadas en Intimidación). Los ataques de mordisco son letales y no requieren una presa.

- **Ojos extraños:** La envidia implica mucho el constante mirar a los demás con anhelo y deseo. Los ojos del personaje se tornan "extraños" de alguna forma (enormes, sin pupilas, de un color rojo sanguinolento, con un leve brillo). Los párpados se arrugan, se encogen y el personaje no puede pestañear. Obtiene un bono de +1 a todas las tiradas basadas en Percepción que impliquen visión. El personaje sufre una penalización de -1 para todas las tiradas de Presencia y Manipulación (de nuevo, excluyendo las basadas en Intimidación).

- **Mapa rutero de cicatrices:** Algunos sugieren que el pecado de la envidia se debe a una oculta (o no tan oculta) auto-aversión. Con esta mutación, el cuerpo ENTERO de un personaje manifiesta un doloroso entramado de hinchadas, rojizas cicatrices. También pierde cabello. Obtiene un bono de +1 para todas las tiradas de Intimidación. Las cicatrices causan dolor continuo y, de esta forma, los personajes sufren una penalización de -1 para todas las tiradas de Resistencia.

Gula

El pecado (y Vicio) de la Gula implica el consumir mucho más de lo que el cuerpo y mente de uno requieren (usualmente comida y bebida). La Gula deforma el cuerpo de una de estas tres maneras:

- **Cuerpo de cerdo:** Los puercos están asociados con la gula. El personaje exhibe los rasgos físicos de un jabalí o cerdo. Su nariz se convierte en un hocico, sus dientes inferiores crecen gruesos y hacia arriba como colmillos y su cuerpo luce el áspero pelaje de los cerdos salvajes (además, emite un olor bastante rancio). Un personaje obtiene un bono de +1 para todas las tiradas que impliquen Resistencia y su cuerpo se vuelve más fuerte. Sufre una penalización de -1 en todas las tiradas de Presencia y Manipulación (como de costumbre, las de Intimidación no se incluyen).

- **Gordo "fenómeno":** La obesidad es un signo innegable de este pecado (gula). El personaje no solo sufre de sobrepeso, sino que se convierte en morbosamente obeso. Su carne se hincha, se dilata y llega a ser muy corpulento, pesando arriba de los 180 kilos. El personaje obtiene un bono de +1 en Tamaño (y subsecuentemente obtiene +1 de salud) pero sufre una penalización de -1 en todas las tiradas que impliquen Destreza o Resistencia.

- **Boca enorme:** Cuanto más grande la boca, mas cosas pueden ser metidas en ella. Este efecto glotón causa que la mandíbula de la víctima se dilate de forma no natural y los dientes crezcan disparejamente obstruyéndose entre sí y luciendo como una fila de amarillentos guijarros. El hablar se vuelve dificultoso, así que cualquier tirada social que implique el habla conlleva una penalización de -1. El personaje obtiene un bono de +1 para ataques de mordisco, que es letal y no requiere presa.

Avaricia

La avaricia es, a grandes rasgos, la insana necesidad de bienes materiales y status. La oscuridad de este pecado se materializa en un par de formas posibles:

- **"Saposo":** Antiguos teólogos cristianos atribuían el pecado de la avaricia a las ranas y sapos. Los personajes asumen las cualidades de esos anfibios -ojos abultados, hinchados, piel verde o amarilla, dedos (de pies y manos) membranosos, piernas largas y brazos cortos. El personaje obtiene un bono de +1 en Armadura, ya que su piel es gruesa y gomosa. También sufre una penalización de -1 en todas las tiradas que impliquen Fuerza, ya que sus músculos se tornan gomosos y débiles.

- **Brazos vestigiales:** El personaje desarrolla dos nuevos brazos debajo de los preexistentes, excepto que estos brazos nuevos no son realmente funcionales. A grandes rasgos, son solo aletas con manos gomosas en sus extremos. Gana un bono de +1 para Defensa, así como también para tiradas de Pelea (los brazos pueden ser agitados para prevenir o causar ataques). Sufre una penalización de -1 para las tiradas que impliquen Destreza, ya que los brazos extra a veces estorban.

- **Lengua pegajosa:** Puede que el personaje no adquiera una forma "saposa" por completo pero, aun así, obtiene una larga y pegajosa lengua con la que puede tomar objetos. Le concede un bono de +1 a cualquier intento de iniciar presas. Añade +1 a las tiradas de Iniciativa en combate cuerpo a cuerpo (los objetos pueden ser recogidos desde hasta un 1 metro de distancia, pero debe ser de Tamaño 1 o más pequeño). La lengua, también obstruye la boca; el personaje sufre una penalización de -1 en cualquier tirada social basada en la conversación.

Lujuria

La lujuria es el deseo anormal, usualmente relacionado con lo sexual.

- **Cuerpo de goma:** El cuerpo es el dominio de lo lujurioso: es una herramienta de placer y dolor. La forma del personaje se torna anormalmente flexible. Las articulaciones pueden doblarse en el sentido contrario, miembros y dedos pueden contorsionarse en bizarras direcciones. El personaje obtiene un bono de +1 en todas las tiradas que impliquen Destreza, pero mientras su cuerpo se vuelve más ágil, sus músculos se debilitan. Sufre una penalización de -1 en todas las tiradas basadas en la Fuerza.

- **Cuernos:** El Sátiro es la representación mitológica de este pecado. El personaje manifiesta cuernos, filosos huesos tipo fauno crecen de su frente. Permiten al personaje un ataque de cabezazo de +1. El daño es letal, pero requiere de una presa primero. Los cuernos además presionan la carne y el hueso hacia abajo en el cráneo, y los ojos del personaje se estrechan hasta quedar perpetuamente entornados. Todas las tiradas basadas en la percepción sufren una penalización de -1.

- **Género neutral:** La mayoría de los cuerpos son templos de carne devotos a un género u otro. Un personaje con esta mutación desarrolla las cualidades de ambos sexos. En efecto, se vuelve andrógino, ya sea transformándose en hermafrodita o perdiendo cualquier identidad genital. El personaje es espeluznantemente atractivo; en las tiradas de Presencia y Manipulación obtiene un bono de +1. El cuerpo del personaje es un caldero burbujeante de hormonas. Sin embargo, esto causa un ofuscamiento en la mente. Se penaliza con -1 a cualquier tirada de Aplomo o Compostura.

Orgullo

El pecado del orgullo es una excesiva, narcisista creencia en uno mismo.

- **Cara de caballo:** Los teólogos asocian al caballo con este vicio. Creyendo que este era el más orgulloso (y más testarudo) animal. La cara del personaje se vuelve equina en forma: los huesos se desplazan y truenan mientras la cara se estira y las orejas crecen hacia afuera. La cabeza del personaje no es literalmente la de un caballo, sino que luce deformes facciones equinas. El personaje sufre una penalización de -1 en todas las tiradas de Presencia y Manipulación (excluyendo las de Intimidación). Obtiene la terquedad de un caballo, sin embargo, y recibe un bono de +1 en todas las tiradas de Aplomo y Compostura.

- **Cataratas:** Dicen que aquellos con el vicio del orgullo están ciegos a la verdad. Tal ceguera se manifiesta en la forma de viscosas, cataratas blancas. El personaje no está ciego por completo y puede distinguir formas y algún detalle. Cualquier tirada que requiera visión, sufre una penalización de -1. Aun así, los otros sentidos compensan. Las tiradas que impliquen otros sentidos (olfato, gusto, tacto, oído) tienen un bono de +1.

- **Macrocefálico:** Un alma orgullosa piensa mucho en sí misma, y su cabeza se hincha descomensuradamente con esta deformidad. El

personaje obtiene un bono de +1 en todas las tiradas que impliquen Inteligencia y Astucia. Su cabeza es anormalmente pesada, sin embargo. Cualquier tirada que implique Destreza sufre una penalización de -1, ya que el personaje debe balancear su aberrante cráneo en hombros que no están preparados para este peso.

Pereza

Pereza es una pecaminosa aversión hacia cualquier clase de esfuerzo - el trabajo es evitado a cualquier costo.

- **Miembros muertos:** El perezoso ama no hacer nada. Esta deformidad ayuda a lograr ese deseo. Un par de miembros (brazos o piernas) se atrofian de alguna forma y "mueren". Este par de miembros se torna casi inútil. El otro par de miembros, curiosamente, compensa esta debilidad. Cualquier tirada de Fuerza o Destreza que requiera el uso de los miembros muertos sufre una penalización de -2. En el mismo caso, si se usa el otro par de miembros, se obtiene un bono de +2. El personaje podría poseer el defecto Cojo o Manco, también.

- **Microcefálico:** Pensar es trabajar de alguna manera. Requiere esfuerzo en la zona del cerebro, y el perezoso se abstiene del esfuerzo siempre que le sea posible. La cabeza del personaje se encoge (como la cabeza de un fenómeno circense "Cabeza de Alfiler") y se estrecha en un punto. Su cerebro está apretado, y el pensar es difícil. Tiradas que impliquen Astucia o Inteligencia sufren una penalización de -1. En compensación, el cuerpo del personaje es sobrenaturalmente fuerte y obtiene un bono de +1 en Resistencia (y Salud).

- **Cubierto de llagas:** Aquellos que tengan este vicio hacen poco más que quedarse en cama, con la resultante deformidad de escaras. Sin importar si el mismo realmente se queda en cama o no, el cuerpo del personaje se cubre de llagas abiertas que vierten turbios fluidos. Las llagas no duelen pero debilitan el cuerpo. La víctima pierde un punto de Salud sin importar los puntos permanentes del rasgo. Aun así, el personaje obtiene un bono de +1 para todas las tiradas de Presencia y Manipulación usadas para meter miedo.

Ira

Ira es el vicio de la venganza y la furia. Este pecado se manifiesta en el cuerpo de un personaje en una de las siguientes formas:

- **Garras:** La ira está representada por un número de animales, incluyendo osos, tigres y

lobos. Cada una de estas criaturas ostentan terribles garras, y el personaje las manifiesta también. Las mismas crecen desde la punta de los dedos y se extienden 2.5 centímetros o más. Ofrecen un bono de +1 en ataques de Pelea e infligen daño letal. Dificultan la Destreza manual, sin embargo. Dichas tiradas sufren una penalización de -2.

- **Cuerpo primitivo:** El pecado de la ira proviene de un lugar primario interior, de la cólera oscura en un corazón salvaje. Con esta deformidad, tal ser salvaje no puede contenerse más. Del cuerpo del personaje brota duro pelaje, y su hirsuta forma se arquea con una espina de neandertal. El personaje obtiene un bono de +1 en todas las tiradas de Fuerza, pero sufre una penalización de -1 en todas las tiradas que involucren Presencia o Manipulación (excluyendo las de Intimidación).

- **Carne iracunda:** El cuerpo del personaje desarrolla hematomas y aparentes marcas de nacimiento que lucen como imágenes de fuego, cuchillos, relámpagos y animales depredadores -todos conceptos asociados con el vicio de la ira. En cualquier momento en que el personaje se enfurezca o experimente dolor, sufre una penalización de -1 en todas las tiradas de Aplomo y Compostura. Cualquiera sea el momento en que esa penalización sea aplicada, no obstante, el personaje puede además ignorar toda penalización por heridas. Ambos efectos duran una escena.

Otros Efectos

El Bosque Susurrante y su claro están sujetos a un número de otros sistemas especiales:

Muro de Espinas

El círculo de zarzas rodeando el claro y el bosque adyacente, es una cruel y curiosa barrera. No parece imposible de vencer -al principio. Si, tiene más de 3 metros de alto y es claramente una maraña de enredaderas con espinas filosas, pero los personajes tienden a asumir que hay alguna forma de traspasarlo. Aquellos que intentan traspasarlo sufren desagradables efectos colaterales.

- Un rasguño de hasta una simple espina es inusualmente doloroso. Cada espina esta sobrenaturalmente afilada y casi tan grande como la garra de un oso. Las espinas cortan a través de la ropa y otras protecciones con muy poco esfuerzo, y desgarran limpiamente a través de músculo y tendones, cual si cortaran carne tierna. No hace falta ninguna tirada de ataque.

Por cada turno expuesto al muro de espinas (p.e. contacto corporal), el personaje sufre un punto de daño letal.

- Una armadura ofrece algo de protección, pero solamente hasta cierto punto. Todo el daño que haga el muro es ignorado por un número de turnos igual al tipo de armadura vestida. Luego de ese momento, la armadura es dañada, destruida y ya no ofrece ninguna protección. Mientras que el daño ya es lo suficientemente malo por sí solo, cada espina es como un gancho pequeño que atrapa la carne o el ropaje. Una tirada exitosa de Fuerza debe hacerse a modo de acción instantánea para que un personaje pueda eludir aun una sola espina. El fallar en liberarse a uno mismo significa daño continuo de turno a turno hasta que uno se libere. Otros pueden ayudar a liberar un personaje (*ver Trabajo de Equipo en el Libro Básico del Mundo de Tinieblas, p. 120*). Típicamente, no más de dos pueden ayudar a liberar a un personaje enredado.

- Cortar o talar las espinas es problemático también. Un personaje tira por su Fuerza + Pericias en una acción extendida y enfrentada, como una tirada de "ataque". Diez dados se tiran para determinar la respuesta de las zarzas. Cada tirada representa una hora de trabajo y un personaje necesita un total de 15 éxitos para talar un sendero del tamaño de un hombre a través del muro. Cada tirada sufre una penalización de -2 debido a potenciales enredos de herramientas, sin embargo. Además, en cualquier tirada en la cual los éxitos del muro superen a los del personaje, los éxitos extra del muro son infligidos como puntos de daño letal al personaje (Por ejemplo: Si Marty consigue tres éxitos y tu consigues cinco para el muro de espinas, el personaje de Marty sufre dos puntos de daño letal). Por lo que, básicamente, un personaje sopesa su deseo de escapar (los éxitos acumulados por él) contra el daño que sufre mientras se abre paso. Si un fallo dramático es tirado por un personaje tratando de abrirse paso, su herramienta es permanentemente atrapada en las zarzas, en adición a cualquier daño que sufra.

Una hora después que el personaje para de abrirse paso, el hoyo que él creó se cierra. Eso no necesariamente significa que está atrapado dentro; logra mantener su rumbo mientras haga el esfuerzo. Poco después de que dicho esfuerzo termina, sin embargo, los arbustos se cierran. Si el personaje está inconsciente por más de una hora, estará encerrado dentro y sufrirá más daño por turno de exposición.

Abrirse paso a través los arbustos también es materia de trabajo en equipo. Hasta otros dos

personajes pueden asistir a un personaje que esté haciéndolo solo.

- Los rasguños de las espinas queman: Cada cortada se siente como si alguien hubiera echado hormigas rojas cubiertas de lavandina en la piel de uno. Un personaje pinchado o rasguñado actúa con una penalización de -1 en todas las tiradas con el período subsiguiente de 12 horas. Esta penalización no es acumulativa para las variadas heridas que un personaje podría sufrir.

- Los árboles más cercanos al muro están a más de 3 metros de distancia (en alto) y ofrecen muy pocas agarraderas, como grietas o ramas, para ayudar en la escalada. No hay ramas que se extiendan sobre los arbustos tampoco, por lo que los personajes no pueden simplemente trepar y dejarse caer del otro lado del muro.

- Los personajes pueden improvisar formas o estratagemas para atravesar el muro. Alguna clase de desvencijado puente, un trampolín construido con pedazos de tienda o hasta alguna "torre humana" de cuerpos (vivos o muertos) para pasar por encima. El crear alguna clase de aparato requiere una acción extendida que requiere Astucia o Fuerza + Pericias o Atletismo (el número de éxitos requeridos lo pones tu –probablemente entre 15 y 20) Cada tirada puede representar un turno o una hora de esfuerzo, dependiendo de qué hazaña se intente. El peligro de cualquier tipo de semejante esfuerzo es, por supuesto, caer a los arbustos.

A Través de los Matorrales

Si un personaje logra atravesar los matorrales, ¿qué ocurre? ¿En dónde se encuentra a sí mismo? Dependiendo del tipo de historia que estés llevando, puedes elegir una de estas posibilidades:

- El personaje está de vuelta en el bosque mundano donde comenzó. Pero si no ha conciliado la oscuridad en su propio corazón (p.e., su vicio y/o su moralidad perdida), los susurros lo afectan de nuevo. Si es que no puede resistir, acaba de vuelta con los otros personajes.

- El personaje atraviesa el muro y termina en el otro lado del claro, en el lado opuesto donde comenzó, no ha escapado del todo y permanece atrapado.

- El personaje escapa y está libre. Quizás solo los personajes que han hecho el intento exitosamente estén libres. Todos los otros aun están atrapados. Si un personaje "libre" quiere

extraviarse de nuevo para ayudar a uno de sus compañeros, debe cometer una acción que garantice una potencial pérdida de Moralidad, intentar perderse en el bosque y ser llamado nuevamente por el claro. Por supuesto, los personajes tienden a reconocer todos estos criterios para regresar, por lo que pueden perder tiempo considerable en regresar. O quizás su desesperación y temor a no poder regresar sea un motivo para que el bosque reanude su "llamada".

Personajes

El claro es el hogar de un número de extraños habitantes. Dos de ellos están detallados aquí, pero esta lista no es de ninguna manera completa. Puede haber al menos 15 a 30 aberraciones humanas en este lugar. Simplemente no hay suficiente espacio para describirlas a todas aquí pero puedes crear cualquier fenómeno que te parezca que encaja mejor en tu historia.

El Maestro de Ceremonias

Cita: *"Puedo olerte venir. Ya has rendido homenaje al claro, extraño?"*

Trasfondo: En su juventud, el maestro de ceremonias no era "popular" en la escuela, o siquiera entre sus numerosos hermanos y hermanas. Cuando encontró al circo, no obstante, encontró un lugar que lo aceptó. Al pasar el tiempo, logró hacerse un camino, progresando, desde ser el chico que limpiaba la porquería de los animales hasta llegar a ser el showman del circo. Pero hizo no sirvió de mucho para aplacar la aversión que sentía para consigo mismo. Se volcó al alcohol... y mucho. Eso no afectó su performance –no mucho. Ahora que es el autoproclamado rey, se alejó de la bebida (obviamente) y se considera a sí mismo como algún tipo de sacerdote al servicio del Bosque Susurrante.

Descripción: Es un viejo que está deschavetado. La mayor parte de su cuerpo es delgado y cetrino excepto su barriga, que cuelga sobre sus pantalones como una llanta desinflada. Raramente se saca el casco del centurión romano que halló, y mira fijamente desde debajo del mismo con blancas, turgentes cataratas cubriendo sus hundidos ojos.

Sugerencias de interpretación: Ni siquiera recuerda su nombre ya. Su mente se ha erosionado lentamente a través de las décadas, atrapado en el Bosque Susurrante. Fluctúa entre la cólera violenta y triste nostalgia. En un

momento está espetando un tantra y agitando un machete, al rato está congregando a los "fenómenos" alrededor suyo para narrar historias de los "viejos buenos días". Por la noche permanece despierto y ora al claro pidiéndole sabiduría.

Atributos: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3, Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 1, Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 3.

Habilidades: Lucha 1, Empatía 3, Expresión (monólogos) 4, Intimidación 2, Investigación 2, Medicina 1, Persuasión 2, Política 1, Sigilo 2, Subterfugio 2, Armas 1.

Méritos: Aliados (fenómenos) 3, Juguista 1, Status (fenómenos) 3, Sentido invisible 3.

Fuerza de Voluntad: 6

Moralidad: 4

Virtud: Fe

Vicio: Orgullo

Iniciativa: 5

Defensa: 2

Velocidad: 8

Salud: 6

Trastornos: ansiedad (severo)

Deformidad: cataratas

El Chico Salvaje

Cita: "Te corto. Te muerdo"

Trasfondo: El Chico salvaje es el hijo de Safari Joe y su esposa Matilda. La mujer murió durante el parto. Safari Joe quería que el hijo se llamase Matt (por Matilda), pero el Maestro de ceremonias se lo denegó e insistió en que se llamara "Chico Salvaje", un término que consideraba acorde al mundo en el que el niño había nacido. El chico salvaje es atormentado por la ausencia de su madre y esto le ocasiona terrible pena e ira.

Descripción: Su crecimiento ha sido atrofiado. Mientras que casi ha pasado la adolescencia, se mantiene en apenas 1.55 metros de alto y pesa solamente cerca de 45 kilos. Su cuerpo está cubierto de piel llena de parches de pelo cerdoso y su rostro es casi exageradamente primitivo (dientes filosos, mandíbula desplazada hacia adelante, frente extendida).

Sugerencias de Interpretación: Inicialmente es hostil hacia los forasteros. Después de todo, esta gente invade su territorio. La mayor parte del tiempo, su padre, o alguien más, lo mantiene en una correa hecha de vieja cuerda de tienda. Una vez que los personajes manifiestan sus deformidades, el chico salvaje

puede aceptarlos más y ya no es inmediatamente agresivo. El reacciona mejor con las mujeres que con los hombres, y silenciosamente anhela alguna clase de influencia materna.

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 4, Aplomo 2, Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 2.

Habilidades: Trato con animales 3, Atletismo 2, Lucha 3, Intimidación 2, Sigilo 2, Supervivencia 2, Armas 1.

Méritos: Esquiva Marrullera, Sentido del peligro, Pies ligeros 2.

Voluntad: 4

Moralidad: 6

Virtud: Esperanza

Vicio: Ira

Iniciativa: 6

Tamaño: 4

Defensa: 2

Velocidad: 11 (13 con Pies ligeros)

Salud: 7

Deformidad: Cuerpo primitivo.

Motivos

Da lo mismo si los personajes se extravián adrede en el bosque, o eligen estar atrapados en un claro de un bosque fenómeno fuera del normal tiempo y espacio. Esto quiere decir que el ir a un bosque es el trampolín para esta ambientación, ya que uno no puede perderse en un bosque sin estar en alguno. ¿Qué motivaciones puedes usar para hacer llegar allí a los personajes?

- **Personas perdidas:** A veces las personas desaparecen y las autoridades nunca los encuentran. Amigos o seres queridos pueden no aceptar esa posibilidad y tratar de rastrear las almas perdidas ellos mismos. Los personajes han perdido a alguien en el bosque. No importa quien, no necesariamente; hasta podría ser una persona de fuerte responsabilidad y sentido común cuya desaparición es altamente inusual. O quizás la persona extraviada fue irresponsable -un alcohólico, un heroinómano, un apostador. Los personajes (que pueden no conocerse entre ellos pero todos conocen a esta alma perdida) tratan de hacer lo que las autoridades no hacen. El rastro eventualmente conduce a un bosque mundano y hacia allí se dirigen en busca de pistas o...un cadáver. O también podrías considerar que las autoridades no han fallado aún en la tarea, sino que los personajes son dichas autoridades (policía local o estatal, o hasta el FBI).

• **Vacaciones:** No todo el mundo vacaciona en la playa o en Disney World. Algunos salen a acampar, esquiar o cazar -lugares en donde el "perdersé en el bosque" es una posibilidad distintiva. Algunas personas deciden hospedarse en "bed & breakfasts", donde su rutina matutina es una "caminata por la naturaleza", un paseo al aire libre o así, en el bosque cercano (**Nota del Traductor:** *Bed & Breakfasts son un servicio típico de Inglaterra sobre todo, y USA también. Se trata de casas de familia donde te rentan una habitación para pasar el día y te dan de comer*). Hasta aquellas personas que van a la playa o a Disney podrían de alguna manera extraviarse en un bosque –los Everglades no están muy lejos de Disney, en Florida. Un auto puede averiarse en el medio del Pine Barrens de New Jersey, camino a la costa. Los personajes podrían ser familiares o amigos, o hasta completos extraños hospedándose en la misma posada o cabaña. Todo es lo mismo cuando las huellas desaparecen y se empiezan a escuchar los susurros.

• **Exploración:** Bosques hay en todo el mundo. Algunos son enormes como el Bosque Boreal de Canadá. Otros no llegan a calificar como "verdaderos" bosques y son solo un grupo de árboles sobre un par de acres. El bosque podría estar más allá del patio trasero de alguien, a través de una carretera o detrás de los edificios donde uno va a la escuela o al trabajo. A veces la gente explora tales lugares por varias razones. Los niños van ahí a jugar, a trepar árboles o construir fuertes. Los adolescentes se adentran en el bosque para "colocarse", tener sexo o simplemente evitar a los adultos por un rato. Los adultos van al bosque para avistar pájaros, cacería a punta de flecha o solo para echarse una caminata. Cualquiera de estas pobres almas son sujeto de los caprichos del Bosque Susurrante (siempre que estén moral o emocionalmente perdidos) y podrían de repente darse cuenta que el rastro del venado que siguieron ha desaparecido misteriosamente.

• **Evasión:** Un bosque es un buen lugar para esconderse. Los árboles y matorrales proveen mucha cobertura. Solo los rastreadores experimentados pueden hacer cualquier esfuerzo razonable de encontrar a alguien en lo profundo del bosque. Pero, ¿quién trata de esconderse en un bosque? Criminales, por poner un ejemplo. No es el lugar más acogedor para esconderse, pero vándalos, ladrones de bancos, secuestradores o asesinos podrían tratar de ocultarse en los árboles hasta que la cosa se enfrié un poco. Pacientes que se escapan de un manicomio podrían errar en los bosques mas allá de algún asilo o carretera, intentando eludir a

doctores o policía por igual. Finalmente, los fugitivos son buenos candidatos. Niños o adolescentes podrían pensar que pueden sobrevivir en el bosque por un par de días (y quizás puedan, con algo de comida enlatada y una tienda de campaña) y dejan el hogar una noche para dirigirse al bosque de las cercanías.

Eventos Preliminares

Una vez que los personajes se extravían en el bosque y quedan potencialmente atrapados en el claro, son propensos a experimentar algunos de los extraños fenómenos del área (**NdT:** *no me refiero a los habitantes de la zona, sino a los sucesos que ocurren aquí*). Estos son algunos de los posibles eventos que introduzcan a los personajes en lo paranormal del Bosque Susurrante:

• **Poblado vacío:** Los personajes se encuentran con el bosque, perdidos y llamados por los susurros, y van hacia el claro. Allí, encuentran la barriada de los "fenómenos" pero no hay nadie. ¿Dónde están los habitantes? ¿Han salido de cacería? ¿Están orando o sacrificando animales en el cementerio? ¿Roban los personajes las herramientas o comida que encuentren allí? Cuando los fenómenos finalmente regresan... ¿atacan a los personajes a la vista? ¿Los atrapan? ¿Les dan la bienvenida con una fiesta bizarra, arrojando sangre de animales sobre ellos en medio de la celebración?

• **Grupo de cacería:** Considera lo que pasaría si los fenómenos encuentran *primero* a los personajes. Los personajes aun no han llegado al claro pero están igualmente perdidos sin esperanza alguna. Quizás los fenómenos han dispuesto trampas (fosas, cepos, picas o estacas cubiertas de mierda) y los personajes caen en ellas. O quizás los emboscan habiendo los fenómenos escuchado a los recién llegados pisar fuerte a través de la maleza. ¿Intentan escapar los personajes? (probablemente). ¿Son acosados como presas hacia el muro de espinas o los fenómenos intentan atraerlos con palabras dulces y promesas de refugio y comida? Lucen los fenómenos andrajosos y aparentemente humanos hasta que revelan su verdadera naturaleza?

• **Mutaciones:** ¿Qué tan rápido se manifiestan las deformidades en los personajes? Si lo hacen inmediatamente (cuernos incipientes, pelo que brota, miembros que se atrofian), los personajes tenderán a asociar el cambio con la ambientación en general. Si los

cambios no se manifiestan hasta *después* del encuentro con los *fenómenos*, los recién llegados podrían culpar a los mismos, lo cual podría influir en cualquier relación profundamente.

- **Rareza de circo:** Aun antes de que los personajes lleguen al claro, extrañas cosas suceden. Los fenómenos han dejado su "huella" en el área realmente, y los recién llegados lo sienten no mucho después de extraviarse. Pueden oler el enfermizamente dulce hedor del algodón de azúcar y pastelillos de harina fluyendo a través del bosque, y oír la distante discordante música de un órgano calíope. Quizás sus pies aplasten quebradas cáscaras de maní, haciéndolas crujir, o se topen con el cementerio con cadáveres decorados con pintura de payaso. ¿Corren los personajes por sus vidas? ¿O son atraídos por estos sucesos, con la esperanza de que, al menos, representen algún tipo de signo de civilización?

- **Escape presenciado:** Los personajes son introducidos al concepto de escapar al ser confrontados por uno de los habitantes, tratando de hacer eso mismo (quizás sea uno de los "más recientes" ocupantes del claro, o algún viejo "fenómeno" que simplemente se ha quebrado emocionalmente). Es posible que se encuentren con este fugitivo aun antes de que lleguen al claro, y sean advertidos acerca de sus pobladores. Quizás los personajes escuchen el llanto ahogado del individuo, mientras este trata de trepar sobre el muro de espinas. O lo encuentran apenas momentos antes de que los otros fenómenos vengan y lo "reclamen", arrastrándolo -y, seguramente, también a los personajes ahora de vuelta al claro para enseñarles a todos a respetar al Bosque Susurrante y venerar su oscuro poder.

- **Naturaleza extraña:** Los personajes familiarizados con la naturaleza podrían notar algunas cosas extrañas (esto puede o no requerir una tirada de Inteligencia + Trato animales, Ciencia o Supervivencia). Los árboles pueden no ser comunes al área donde los personajes se extravían. El bosque en donde estaban no era hogar de álamos blancos o robles negros. O Quizás se topen con los enfermizos animales, los cuales de alguna manera vagan por el Bosque susurrante. Frágiles venados de cola blanca, conejos con pelaje parchado o deformes, andrajosos cuervos.

- **Muro de espinas:** Es posible que los personajes se topen con el muro primero. Después de todo, una vez que se extravían, están atrapados en su enzarzada circunferencia. Pueden seguirlo y estar dando vueltas en círculo un día entero, para finalmente llegar a la conclusión de que, evidentemente, están atrapados. O quizás

descubran algunos de los cuerpos clavados en el muro, con enredaderas creciendo de entre las bocas de los cadáveres y las cuencas de los ojos. Alternativamente, puede proveer un buen (o molesto) lugar de reunión para uno o dos fenómenos. Quizás Safari Joe este allí, cortando espinas para hacer armas. Quizás el maestro de ceremonias esté pronunciando rezos sin sentido al Bosque Susurrante. ¿Abordan los personajes al fenómeno? ¿Lo atacan? ¿Se ocultan y lo siguen cuando este regresa al claro?

Los Susurros

Las suaves voces del Bosque Susurrante tienden a ser el fenómeno al cual los personajes son expuestos primero. Los sonidos son un medio de revelarles lentamente a los personajes la rareza del lugar. Las voces pueden ser usadas en varias formas:

- Los personajes escuchan primero los susurros en lugares cercanos al bosque, pero no aún en él. Tal vez los escuchan mientras conducen hacia el campamento, o escuchan sonidos flotando hacia su lugar de trabajo desde los bosques cercanos. En este momento, los susurros son en gran parte indescifrables.

- Los personajes, al principio, oyen los susurros en forma de voces relacionadas a sus emociones o problemas morales -de alguna forma conectados a su reciente pérdida de Moralidad. Si un personaje robó algo de dinero a su madre, oye su voz. Si otro personaje arrolló a una joven con su auto mientras manejaba borracho, escucha la voz de ella o la voz del cantinero que le vendió la bebida.

- Al principio, los susurros simplemente atraen a los personajes hacia el claro. Con el tiempo, los susurros se tornan en una molesta narrativa. Invitan a los personajes a regodearse en sus Vicios, les recuerdan las cosas horribles que han hecho y los incitan a sospechar de los demás. Los sonidos advierten contra el escape y demandan reverencia. (En efecto, los susurros proveen pistas de la naturaleza de la ambientación. Animados a saciar sus Vicios, los personajes podrían darse cuenta que es prudente llevar a cabo actos acordes a sus virtudes, en cambio).

- Los susurros cambian de identidad en el transcurso. Quizás los personajes oigan las voces de sus compañeros o de los fenómenos. Quizás oigan sus propias voces.

- Cuando los personajes hacen algún intento por escapar del claro -como cuando

llevan a cabo acciones relacionadas con sus Virtudes (ver más abajo) o dañan al muro de espinas- los susurros o bien reaccionan violentamente, tornándose más intensos, o se detienen enteramente por un tiempo. Podrías considerar también que los susurros se aquietan luego de que los personajes queden atrapados y vuelvan solo cuando los personajes están en camino de resolver el misterio del lugar.

- Los susurros podrían mentir. Podrían sugerir formas de escapar, incitando a los personajes a cometer actos viles para "liberarse". Los susurros pueden animarlos a lastimarse los unos a los otros, a matar a los fenómenos o hasta a herirse entre ellos mismos.

Historias

Como ambientación, el Bosque Susurrante ofrece un número de potenciales historias para cualquier trup jugando un bizarro juego del Mundo de Tinieblas. La mayoría de estas historias involucran los temas primarios de la locación: la desesperación al estar perdidos o temer al laberíntico reino primitivo que existe fuera de su "normal" civilización. Algunas de estas historias varían de estos principios, permitiendo narrar un tipo de historia completamente diferente.

Escape

Esta tiende a ser la más accesible y anticipada historia que una trup puede jugar. La historia es narrada en tres "actos":

- 1) Perdersé en el bosque, mientras se escuchan los susurros.
- 2) Quedarse atrapados en el claro.
- 3) Escaparse (o intentarlo)

Esta historia se trata, a grandes rasgos, de liberarse de la realidad física del Bosque de los Susurros. Los personajes deben sobrellevar sus cuerpos deformes, negociar con los habitantes deformados por igual, y de alguna manera encontrar la forma de destruir o sortear el muro de espinas. Los fenómenos residentes tienden a ser una mezcla de amenazantes (odiando a quienes osen desafiar al claro) y serviciales (ayudando en secreto a los personajes a escapar o hasta tratar de irse con ellos). ¿Pueden los personajes sobrevivir lo suficiente sin volverse locos antes? ¿Tratan los fenómenos de

aprisonarlos y mantenerlos así? ¿Hay una forma de atravesar el muro de espinas sin desgarrar el cuerpo de uno? Este es un desafío de sobrevivencia tanto física como emocional.

Virtud vs Vicio

Ya sea la primera idea de la historia el liberarse del oscuro corazón del bosque, esto es acerca de los personajes haciendo añicos las cadenas de sus propios oscuros corazones. Los personajes astutos pueden notar que sus recientes deformidades de alguna forma se corresponden con sus propios Vicios (si no lo notan dentro de los primeros días de estar atrapados, puedes permitir a los jugadores una tirada de Astucia + Empatía para ayudarlos a conocer la verdad). La malevolencia del claro está sujeta a la debilidad interior de cada personaje. En esta historia de moralidad, las víctimas deben encontrar una forma de sobrellevar sus propios Vicios -y, por consiguiente, derrotar a la autoridad sobrenatural del Bosque Susurrante.

El parámetro exacto para derrotar a esta oscuridad interna depende de ti, aunque se recomienda que implique explorar y actuar de acuerdo a las virtudes. Si un personaje comete actos acordes a su Virtud, el poder de esta ambientación se debilita. Un determinado número de actos virtuosos (quizás tres) permiten a ese personaje escapar del claro (nota que los actos virtuosos son aquellos que premian a un personaje con Voluntad a través de las reglas de Virtud -ver **Libro Básico del Mundo de Tinieblas**, p. 85-). Cada hecho debería manifestar algún tipo de pequeña recompensa para darle al personaje una pista acerca de que sus acciones pueden influir en el poder del claro. Quizás con cada hecho, el muro de espinas se estremece o se encoge, o quizás cada esfuerzo virtuoso cause que las deformidades del personaje se reduzcan un poco. Una vez que el número requerido de actos virtuosos se ha llevado a cabo, el personaje es libre. Quizás simplemente se desvanezca del claro y reaparezca en el punto del bosque donde oyó por vez primera los susurros. Quizás las espinas se abren a su paso, pero se cierran para todo aquel que no haya hecho tales loables esfuerzos. Sea como sea, el personaje desenreda la espinosa oscuridad dentro del mismo.

Fenómenos "Malos"

Si tus personajes están desinteresados en el misterio o la complejidad moral, los

fenómenos pueden ser una clara amenaza. Retorcidos y trastornados, están íntimamente conectados con el claro. Destruir a los fenómenos significa destruir la trampa, y por lo tanto liberarse los personajes. Por supuesto, los personajes deben encontrar una forma de destruir lo que representa una barriada entera - el número de sus habitantes puede ser docenas. La confrontación directa es poco probable que acabe bien, por lo que los recién llegados deben montar una lucha a cubierto, usando la inteligencia en vez de un combate cuerpo a cuerpo. ¿Pueden envenenar el arroyo o talar los árboles frutales? ¿Se esconden en los kilómetros de bosque rodeando el claro y dentro del muro de espinas, poniendo trampas o atrayendo a los pobladores fuera del refugio de sus tiendas? ¿Desean algunos fenómenos -quizás los más recientes "visitantes"- volverse contra los demás? Los personajes pueden tener que robar armas o hacerse las suyas propias, quizás hasta improvisar armas de las enmarañadas espinas alrededor del claro.

Existencia

En vez de controlar personajes que se pierden, los jugadores controlan personajes ya perdidos en el claro. Podrían asumir los roles de esas pobres almas que vinieron después (leñadores canadienses, campistas estadounidenses, excursionistas británicos). Sin importar los orígenes del personaje, esta historia no se centra tanto en el hecho de extraviarse y encontrar de nuevo el camino, sino más en explorar los extraños habitantes de la barriada. Creas vidas y trabajos para todos los fenómenos atrapados en el Bosque Susurrante. Algunas cazan, otros construyen, algunos miran el fuego, otros recogen agua. Los habitantes del claro tienen sus propias formas políticas y religiosas, aunque retorcidas. ¿Se adhieren todos ellos a esta rara religión que venera al claro, rindiéndole culto al Bosque Susurrante con sacrificios animales (o humanos) clavados al muro de espinas? ¿Compiten por el liderazgo con el maestro de ceremonias? ¿Cómo reaccionan los personajes cuando mas almas perdidas "tropiezan" con el lugar? ¿Los personajes los tratan con desdén o les dan la bienvenida y ávidamente "devoran" las historias de la civilización? Es posible que en cierto momento los personajes se den cuenta cuan fútiles y sin sentido son sus vidas y traten de escapar. ¿Qué pasa cuando estos pobres personajes si logran regresar a la civilización y encuentran que la misma aborrece sus cuerpos deformados?

Luces Blancas Ojos Negros

Esta historia empieza mayormente como las otras. Los personajes se adentran en el bosque, se pierden, oyen susurros y acaban en el claro. Pero aquí es donde la cosa cambia: Imagina que cuando los personajes responden a ciertos estímulos (rasguñados por las espinas, cometen actos virtuosos, satisfacen un Vicio), el claro y sus habitantes desaparecen por un corto tiempo. En su lugar se encuentran con un laboratorio de un blanco pulcro y riguroso, y los personajes se hayan a sí mismos maniatados a mesas, sus bocas y párpados mantenidos abiertos a la fuerza con alambres. Figuras se mueven alrededor de la periferia de la habitación - pequeñas, pálidas criaturas con anchos ojos negros o altos, extrañamente angulosos, hombres con trajes que no les sientan (por ejemplo a algunos los trajes les quedan enormes, con las ropas colgando y arrastrando las mangas por el suelo. A otros todo lo contrario) Entonces, tan pronto como esto les sea revelado, la imagen desaparece y los personajes están otra vez en el claro. ¿Qué pasó? Es esto algún otro bizarro efecto de esta ambientación? ¿O es el claro en si mismo una ilusión, una trampa mental creada por diabólicas criaturas, agentes gubernamentales u otros seres? ¿Pueden los personajes liberarse entablándose en las designadas (o prohibidas) acciones de estímulo-respuesta? ¿El liberarse de un lugar horrible lo conduce a una nueva pesadilla aún peor?

Finalizando

El bosque Susurrante no puede ser destruido. Los personajes querrán, por supuesto, y probablemente lo intenten. Pero el bosque sobrenatural es impasable. El mismo no arde fácilmente y los árboles son usualmente ligeramente húmedos. El muro de espinas es inmenso: atrapa las herramientas y desgarrar la carne. Los personajes pueden talar árboles pero el bosque en el interior del muro contiene miles de ellos. La resistencia por parte de los fenómenos y la fatiga son otros dos importantes obstáculos. Aunque los personajes de alguna forma logren dañar seriamente al bosque o al claro, ¿Qué cambia? A menos que abran un camino a través del muro de espinas (poco probable), todavía están atrapados. Podrían ser capaces de erradicar la barriada, pero entonces los personajes estarían atrapados en un infierno hecho por ellos mismos. Escapar requiere más intuición e innovación que sólo hacer mierda el lugar.

Documento:
Oficial

Traducción:
Azrael

Autor:
White-Wolf

Maquetación:
Uxas

Fuertes:
Mysterious places

Publicado originalmente en:
Requiem Net

REQUIEM NOCTE
www.requiemnocte.net