

Las tumbas de los antiguos

Por Magus iuvens@hotmail.com

Las tumbas de los antiguos es un escenario para los Mokolé, los saurios cambiantes de Hombre Lobo: El Apocalipsis, que describe la historia de los Mokolé en Argentina, así como un Cenagal con personajes destacados. El **Libro de Raza Cambiante: Mokolé** o los suplementos sobre las Razas Cambiantes te resultarán muy útiles, especialmente si tienes planes de realizar una Crónica a largo plazo.

La era de los dinosaurios en Argentina

Hace millones de años, durante el Mesozoico, el actual territorio argentino formaba parte del continente Gondwana, junto a África, la Antártida, Australia, la India, y Madagascar. Hace unos 230 millones de años, Gondwana comenzaba a fracturarse, y el territorio argentino se encontraba en el extremo suroeste, cerca del polo sur, pero como el planeta era mucho más cálido que hoy, el clima era templado y húmedo.

El paisaje del territorio estaba dominado por una enorme cuenca, donde se produciría la separación entre África y Sudamérica. La gran cuenca consistía en una serie de valles rodeados por volcanes activos, con ríos que inundaban llanuras aluviales y formaban lagos temporales en función de las estaciones de tipo monzónico, con períodos de lluvias torrenciales y largas sequías. La vegetación estaba conformada por bosques de coníferas, helechos, cícadas y equisetos gigantes.

Algunos de los dinosaurios más antiguos del mundo como el herrerasaurus, el eoraptor y el panghacia vivían aquí, junto con rincosaurios herbívoros, mamíferos diminutos como los dicinodontes y cocodrilos terrestres gigantes conocidos como raiusuchus.

Con el comienzo del Jurásico, hace unos 200 millones de años, el territorio argentino, todavía unido al continente de Gondwana, comenzó a desplazarse hacia el norte. La gran cuenca Cañadón Asfalto contenía un sistema de lagos y ríos profundos rodeados por volcanes activos, con un clima húmedo y tropical. Sin embargo, en el norte la cuenca dejaba paso a valles más áridos con dunas y ríos y efímeros. Los bosques densos de coníferas, cícadas y helechos comenzaban a dejar paso a nueva vegetación con flores falsas y primitivas.

Durante esta época comienzan a aparecer antiguos saurópodos de gran tamaño, como el patagosaurus, y el vokheimiria, que servían de alimento a grandes carnívoros como el piatnitzkysaurus y el condorraptor. También aparecieron los primeros dinosaurios con plumas, con pterosaurios dominando los cielos y pequeños mamíferos escurriéndose entre las sombras.

Durante el período Cretácico, que comenzó hace unos 145 millones de años, la era de los dinosaurios alcanza su máximo esplendor en Argentina. Hace unos 130 millones de años, el continente de Gondwana se rompe definitivamente; Sudamérica y África se separan, abriéndose el océano Atlántico al sur. Los cambios geológicos también dan lugar a una mayor diversidad de paisajes, alternándose los ríos y selvas con extensos desiertos rojizos. Aparecen las primeras plantas con flores, lo que constituye una revolución ecológica.

A medida que avanza el período, hace unos cien millones de años, es el “momento argentino”, con mayor diversidad biológica. Comienza a elevarse la cordillera de los Andes, creando una barrera geológica, y al este se forma un territorio de clima tropical cálido y húmedo, con enormes llanuras aluviales, ríos y lagos, temporales y permanentes. Gran parte del norte y centro del actual territorio argentino (actuales Salta, Tucumán, Córdoba, y Buenos Aires) estaba cubierto por un mar cálido, conocido como Mar de Kuwatani, en el que nadaban criaturas como los mosasaurios, plesiosaurios y amonitas.

Hacia el centro y el sur se extendían inmensas llanuras aluviales recubiertas con bosques de coníferas gigantes y helechos. Grandes ríos atravesaban el territorio, desbordándose de manera estacional. Rebaños de titanosaurios colosales (argentinosaurus, puertasaurus, patagotitán) recorrían la zona, cazados por depredadores gigantes (giganotosaurus, tyrannotitan, mapusaurus), que se adaptaron a cazar en grupo para abatir presas tan enormes. Los saurópodos elegían zonas concretas de anidamiento como Auca Mahuevo, donde se han encontrado miles de nidos, y los cielos estaban dominados por especies de pterosaurios gigantes (aerotitan, thanatosdrakon), así como las primeras aves.

En este paraíso, los dinosaurios alcanzaron tamaños y diversidad extremas, todo un paraíso perdido, que terminó abruptamente hace 66 millones, con el impacto de un asteroide en Chicxulub, lo que supuso el comienzo de una era de cambios bruscos y extremos que supusieron el fin de la era de los dinosaurios, y la extinción de miles de especies.

Historia de la paleontología en Argentina

Argentina es uno de los países con mayor riqueza paleontológica del mundo, con un registro fósil completo y continuo desde el Triásico superior (hace unos 250 millones de años) hasta el Pleistoceno. En la historia de sus descubridores se combina pasión científica, rivalidades épicas y descubrimientos que han reescrito hallazgos y teorías en todo el mundo académico.

Los primeros fósiles encontrados y documentados en territorio argentino fueron recogidos en el siglo XIX por viajeros europeos como Charles Darwin, Alcide d'Orbigny y Auguste Bravard. El gran protagonista argentino en esta época fue Florentino Ameghino, un científico autodidacta que junto con su hermano Carlos descubrió más de 40.000 fósiles. Ameghino describió miles de mamíferos que vivieron durante el período Cenozoico en la Pampa y la Patagonia,

defendiendo que Sudamérica fue la cuna de los mamíferos placentarios.

En 1884 Francisco P. Moreno fundó el Museo de La Plata con la ayuda de científicos europeos como Santiago Roth y Arthur S. Woodward, compitiendo ferozmente con los hermanos Ameghino por el hallazgo de fósiles, en lo que fue conocido como “La guerra de los huesos.”

Durante la primera mitad del siglo XX se consolidaron los estudios de los mamíferos gigantes del Pleistoceno y el Plioceno (gliptodontes, megaterios, smilodontes, toxodontes) en la región de las pampas. Los principales investigadores fueron los hermanos Carlos y Ángel Cabrera, así como Lucas Kraglievich.

Es en la década de 1920 cuando se producen los primeros hallazgos de dinosaurios en Argentina, en Chubut (Genyodectes) y Neuquén (Antarctosaurus), aunque al principio se trata de descubrimientos aislados. En 1954 José Bonaparte inició su carrera en el Museo Argentino de Ciencias Naturales y durante las décadas siguientes iniciará y dirigirá campañas paleontológicas por toda Argentina, formando a las futuras generaciones de paleontólogos. En este período se descubren varias especies importantes: herrerasaurus y eoraptor (Ischigualasto), gigantosaurio, patagopteryx y argentinosauro (Neuquén) y carnosauro (Chubut).

Los sucesores de José Bonaparte llevaron la paleontología argentina a una edad de oro a finales del siglo XX, llegando a descubrirse entre 4 y 10 nuevas especies de dinosaurio cada año. Los equipos de museos y universidades provinciales continúan trabajando en la actualidad, con más de 1.500 descubrimientos fósiles.

Principales yacimientos paleontológicos de Argentina

Chubut: En esta provincia se han encontrado importantes yacimientos del período Cretácico (hace unos 100 millones de años), donde se han producido muchos de los hallazgos más recientes del siglo XXI. En el año 2014 se encontró en el yacimiento de la estancia La Flecha el esqueleto casi completo del Patagotitan mayorum, el mayor dinosaurio del mundo hasta la fecha, con casi 70 toneladas de peso. En Bryn Gwyn se encontró un fósil de carnosauro con piel, y en Sierra Nevada restos del Tyrannotitan, un terópodo más grande que el tiranosaurio.

Mendoza: Los yacimientos paleontológicos de Mendoza se centran sobre todo en el Jurásico Superior (hace unos 160 millones de años) hasta el Cretácico temprano. Se han encontrado saurópodos como el Notocolossus y terópodos como el Meraxes. En el año 2022 también se ha encontrado en Loma del Lindero el Thanatosdrakon, el mayor pterosaurio de Sudamérica.

Neuquén: En esta provincia argentina se encuentran los yacimientos más productivos del mundo para el período Cretácico (hace unos 100 millones de años). En la cuenca neuquina se han encontrado especies de saurópodos (argentinosauro) y terópodos (gigantosaurio y mapusaurio) enormes. En Auca Mahuevo se encuentran los nidos de dinosaurios más grandes del planeta, con miles de huevos de titanosaurios que durante generaciones eligieron el lugar para anidar. En Plaza Huincul se encontraron restos de argentinosauro y gigantosaurio, convirtiendo la Patagonia en “tierra de gigantes.”

San Juan y La Rioja: La mayoría de los yacimientos paleontológicos de estas provincias argentinas proceden del Triásico Superior (Hace unos 230 millones de años, donde se han encontrado algunos de los dinosaurios más antiguos del mundo, como el eoraptor y el herrerasaurus, así como algunos de los primeros mamíferos. También se han encontrado algunos de los primeros saurópodos y sus predecesores. Los yacimientos de Ischigualasto y los Colorados forman parte del “cuenco triásico”, concentrando el 70 % de los dinosaurios triásicos del mundo.

Historia de los Mokolé en Argentina

Los Dragones del Sur

Gaia sueña.

Hace mucho, mucho tiempo, millones de años en el cómputo de la humanidad, edades y eras que se entremezclan en la realidad y la leyenda en los mares de la memoria, los Mokolé de lo que se convertiría en Ambalasokey (Sudamérica), reinaban como reyes colosos, gigantes incluso entre los suyos, divididos en clanes de dinosaurios. La mayor de las Nidadas se encontraba en lo que hoy es la formación geológica de Candeleros, en territorios de las provincias de Neuquén y Río Negro, centrada en torno a un nido y templo conocido entre los pocos Cantores de la Memoria que todavía conservan fragmentos de Mnesis tan antigua como Umum-Korah (La Cuna Olvidada). Más al norte, en lo que serían las pampas argentinas cazaban y pastaban clanes de Mokolé más pequeños y feroces, expertos en la caza en emboscadas. En el norte se encontraba el clan de los Hijos del Río, un reino pantanoso de titanosaurios y crocodilianos gigantes.

De lo poco que han conseguido recordar los Cantores de la Memoria, se dice que entre los Mokolé de la época nació una poderosa reina: Tani-wa, la Madre de las Mil Escamas, una poderosa hembra de titanosauro de tamaño colosal, y de la que descendieron muchas Nidadas de Ambalasokey. De hecho, todavía hoy algunos Mokolé sudamericanos afirman ser descendientes de ella.

El día que el cielo cayó

Hace unos 66 millones de años, los Mokolé sintieron la llegada de un inmenso meteorito de roca y fuego que se acercaba a la Tierra. El cielo se volvió de color rojo sangre y las aguas hirvieron. Su impacto fue tan intenso que la onda expansiva y sus efectos llegaron a Ambalasokey en cuestión de horas. La gran mayoría de los Reyes Dragón del sur murieron en los primeros días, pero unos pocos consiguieron sobrevivir utilizando los Nidos más poderosos para dormir en un letargo profundo bajo los barro termales y en las profundidades de las montañas. Allí permanecieron,

mientras el mundo era devastado a su alrededor; algunos perecieron mientras dormían, pero otros sobrevivieron, soñando y recordando, mientras la Tierra se enfriaba y otras criaturas comenzaban a dominar el mundo, principalmente aves y mamíferos.

El lento despertar

El mundo cambió lentamente y los Mokolé se encontraron con un territorio cubierto de sabanas y nuevas criaturas extrañas. Durante un tiempo los Reyes Pájaro y los Reyes Marsupiales dominaron la tierra, pero aunque la Memoria estaba rota y en fragmentos había Mokolé que recordaban la época anterior...o la soñaban. Más allá del jardín salvaje en que vivían, algunos creían que podían aspirar a más y recuperar la gloria civilizada del pasado. Pero no era fácil. Las nuevas formas eran limitadas y adaptadas a un mundo de instinto salvaje, y mucho más pequeñas que las de sus legendarios ancestros: yacarés, caimanes, anacondas...

La época de los Reyes Pájaro que caminaban con las feroces aves del terror y de los Reyes Marsupiales terminó llegando a su fin cuando las tierras de Gendasi (Norteamérica) y Ambalasokey (Sudamérica) chocaron y las especies cruzaron de un continente a otro y compitieron por la supervivencia. La llegada masiva de mamíferos placentarios acabó con el reinado de los pájaros y marsupiales: gliptodontes, megaterios, macrauchénias, smilodontes...

Pero mucho tiempo después llegó una nueva especie que lo cambiaría todo, atravesando los hielos que se extendían entre Eurasia y Norteamérica, y una vez en aquel mundo nuevo, no tardó en expandirse de norte a sur.

La llegada de la humanidad

Los humanos eran una especie curiosa. De alguna manera eran similares a los pequeños monos que vivían en las selvas y bosques de Ambalasokey, pero hacía mucho tiempo que se habían convertido en algo muy diferente: una especie inteligente y adaptable, que caminaba sobre dos piernas, y tenía manos que podían fabricar y transportar herramientas. Aunque no eran especialmente fuertes ni rápidos, se reproducían con rapidez y se unían en bandas de cazadores que podían hacer frente a criaturas más fuertes y grandes. Y cuando no podían cazar, también se dedicaban a recoger plantas para alimentarse.

Estas nuevas criaturas resultaron atractivas para los Mokolé de Ambalasokey. Aunque con reticencia al principio, finalmente utilizaron sus dotes sobre el mundo de la carne y el espíritu para adoptar sus formas. No obstante, hubo muchos saurios que preferían la vida de instinto salvaje de los caimanes y yacarés con los que se habían reproducido durante miles de años.

Los Mokolé de Ambalasokey fueron los últimos en adoptar la forma Homínida. En el resto del mundo, hacía miles de años que los homínidos se habían extendido, y los Mokolé los habían adoptado en su sangre y memoria, como habían hecho con otras especies anteriormente. Algunos Mokolé incluso afirman que fueron ellos quienes guiaron la evolución de la humanidad, buscando una forma inteligente que les permitiera reconstruir parte del esplendor del pasado. En cualquier caso, en Ambalasokey, la forma Homínida fue adoptada con reticencia, y los saurios que nacían entre los humanos eran vistos con cierto recelo en algunas Nidadas.

Durante miles de años los Mokolé vivieron en Ambalasokey en una relativa paz. En un continente donde no había lobos, la expansión de los Garou se detuvo en Norteamérica, y las Razas Cambiantes consiguieron prosperar en Sudamérica. Los hombres saurio prosperaron en un lugar con numerosas selvas tropicales, numerosas presas y un clima ideal, habitando en los caudalosos ríos y lagos. Quienes habían compartido su sangre con los humanos les enseñaron sus secretos y sus largas memorias, y a su vez estos parientes enseñaron a los demás humanos a vivir en armonía con Gaia, una lección que desgraciadamente solían olvidar, impulsados por su egoísmo, su codicia, y sus miedos.

Los Mokolé que llegaron al territorio argentino lo hicieron siguiendo el cauce de los ríos, asentándose sobre todo en las selvas del nordeste, donde varias Nidadas construyeron sus Cenagales. La gran mayoría de ellos habían nacido entre caimanes o yacarés, y pocos sentían curiosidad por lo que hacían los humanos, salvo ocasionales advertencias cuando se atrevían a interferir en el orden creado por Gaia. También hubo algunos conflictos territoriales con otras Razas Cambiantes o entre los propios Mokolé, pero eran interrupciones breves en medio de largos períodos de paz.

La llegada de los europeos

La llegada de los europeos alteró la paz de los Mokolé, pero las selvas recónditas en las que vivían los mantuvieron protegidos y aislados durante un tiempo. Pero cuando llegaron los exploradores españoles y portugueses, y especialmente los bandeirantes en busca de esclavos, varios saurios salieron de las profundidades de los ríos y lagos y bañaron sus garras en sangre, creando leyendas sobre dragones y monstruos.

Más humanos llegaron tiempo después, en esta ocasión africanos que huían de la esclavitud, y entre ellos había quienes portaban la sangre del dragón, y habían acompañado a sus parientes al Nuevo Mundo para protegerlos. Pronto se estableció una alianza entre Mokolé americanos y africanos ante la amenaza común que veían en los europeos.

Cuando estallaron las guerras guaraníicas entre los portugueses y los habitantes indígenas de las misiones jesuitas, los Mokolé comprobaron sorprendidos que había lobos cambiantes que estaban protegiendo a los nativos. Cuello-alto-entre-los-Árboles, Matriarca y Sol Poniente del Cenagal de Yvporak en Misiones, se aproximó a aquellos lobos, de la tribu de los Hijos de Gaia, y los interrogó sobre sus motivos. Habían derramado su sangre para proteger a los guaraníes, y por ello, la matriarca Mokolé dio cobijo en su Cenagal a los supervivientes. Con el tiempo se marcharon, pero los Mokolé de Misiones todavía recuerdan lo que hizo aquella tribu de lobos.

La Revolución Industrial que llegó tras la independencia de Argentina no fue amable para los Mokolé. Muchos

de sus parientes humanos y animales fueron cazados, y varios de sus lugares sagrados contaminados, en nombre de la “civilización.” Los hombres saurio tuvieron que retirarse a las profundidades de las selvas y tierras salvajes, pero cada vez más les quedaban menos refugios.

Y entonces, los humanos realizaron un hallazgo que conmocionó a los hombres saurio.

Las tumbas de los antiguos

Era un secreto celosamente guardado por los Mokolé que conservaban una Mnesis más poderosa, o que habían navegado por las profundidades de los reinos de la memoria. De hecho, incluso entre quienes conocían su existencia, quedaban pocos que supieran donde se encontraban, y desde luego, no había motivos para que desvelaran su ubicación, o al menos sus sospechas.

A ojos de los humanos, habían descubierto lugares donde se encontraban yacimientos fósiles de dinosaurios como no existían en otros lugares del mundo, pero para los Mokolé eran mucho más. Eran lo que les quedaba de sus ancestros, cementerios antiquísimos donde se ocultaban antiguos y desconocidos objetos de poder, y quizás, tal vez, alguno de los propios antiguos, si es que quedaba alguno con vida después de miles, de millones de años, durmiendo, soñando y aguardando.

Aún así, los Mokolé tardaron en darse cuenta. Ante la presión de los humanos se habían ocultado y aislado sobre sí mismos, lejos de la civilización, y fue Alfredo “Zancada-Larga-a-Mediodía” González, un Homínido, el primero que dio la voz de alarma de lo que estaba ocurriendo. Alfredo supo en los periódicos de la época sobre el hallazgo del *Herrerasaurus*, y viajó a la provincia de San Juan, donde se estaban realizando excavaciones de fósiles. Tras haber visto lo suficiente, viajó al Cenagal de Aik-Birá, en los Esteros del Iberá. Tuvo que esforzarse en convencer a los ancianos, hasta que reconocieron que la curiosidad de los humanos los estaba acercando a las tumbas de los antiguos.

Al principio los Mokolé no estaban seguros de qué hacer. Eran demasiado pocos, y las tumbas se encontraban lejos, y ni siquiera ellos sabían muy bien cuál era su ubicación. En cualquier caso, era necesario llegar a ellas antes que los humanos, pero la mayoría habían nacido como reptiles, y sus instintos estaban mal preparados para un mundo que había cambiado mucho en su aislamiento y que desconocían en gran parte.

Fue el propio Alfredo el que decidió actuar. Reunió la Zancada Larga, una Nidada de Parientes Homínidos y se dirigió hacia las zonas donde los paleontólogos argentinos realizaban prospecciones. Tal y como temía, se estaban acercando a lugares donde habían vivido los antecesores de los Mokolé. Con la ayuda de su Nidada, Alfredo se infiltró en varios equipos de excavación, y consiguieron desviar la atención de los paleontólogos de los lugares más sensibles, y cuando no fue posible, se encargaban de que determinados “fósiles” desaparecieran.

La labor de Alfredo y su Nidada fue reconocida por otros Mokolé. Los Homínidos saurios, que eran muy escasos, acudieron a él, y de la misma forma que procuraban proteger los lugares sagrados, también comenzaron sus propias búsquedas, para poner los restos y reliquias de sus ancestros a salvo. No fue una tarea fácil. No sólo habían pasado millones de años, sino que los antiguos Mokolé habían dispuesto protecciones para evitar a los intrusos, ya fuera mediante la ocultación, o la presencia de espíritus guardianes.

La cuna olvidada

En 1997, en la provincia argentina de Neuquén, unos paleontólogos encontraron una gran zona de anidación de titanosaurios. Entre ellos se encontraban varios Parientes Mokolé, que advirtieron de inmediato al resto de su Nidada. Alfredo “Zancada-Larga-a-Mediodía” y sus compañeros acudieron al lugar justo a tiempo de evitar el desastre.

Resultó que la zona de anidamiento de los dinosaurios estaba muy próxima a un antiguo reino de los Mokolé, que había sido asegurado hacía millones de años para proteger a las crías de la inminente catástrofe que había cambiado el mundo para siempre. Los Mokolé dirigieron la atención de los paleontólogos a unos kilómetros de distancia, al lugar conocido como Auca Mahuevo, mientras ellos intentaban acceder al antiguo reino, a través de un complejo de cuevas subterráneas que comunicaban con el mundo espiritual.

La entrada al reino estaba protegida por un complicado laberinto. Los antiguos guardianes espirituales consideraban a los Mokolé intrusos, y tuvieron que emprender una búsqueda muy peligrosa que les llevó cerca de un año. Al final fue el sacrificio de Alfredo lo que permitió a sus compañeros entrar en Ummu-Korah, la Cuna Olvidada.

Se trataba de un reino construido en el mundo espiritual, que conservaba la zona de anidación tal y como se encontraba a finales del período Cretácico. Hacía mucho tiempo que los únicos habitantes del lugar eran espíritus de dinosaurios y animales prehistóricos, pero entre ellos también se encontraban algunos espíritus de criaturas que reconocieron a los Mokolé como sus descendientes.

Aparte de un fragmento de tiempos pasados, la Cuna Olvidada también era un lugar sagrado para los Mokolé de aquella época, un lugar de fertilidad y protección, donde eclosionaban sus crías. Había pasado mucho tiempo, pero todavía se conservaban unos pocos huevos espirituales en una cámara oculta, esperando eclosionar.

Los supervivientes de la Nidada de Zancada Larga acudieron a otros Mokolé y decidieron proteger el lugar mientras exploraban sus misterios. Varios saurios cambiantes acudieron para protegerlo, pero también para encontrar sus propias respuestas.

Los días actuales

En estos momentos la Cuna Olvidada es el hogar permanente de varios Mokolé, que lo protegen de amenazas mundanas y espirituales. Homínidos y Parientes humanos continúan vigilando a los paleontólogos en el mundo físico,

procurando que no se acerquen a las tumbas de los antiguos, y evitando que las reliquias de los hombres saurio caigan en sus manos. Su principal temor es que los humanos terminen profanando su legado, o peor aún, que su existencia termine llegando a oídos de potenciales enemigos.

Otros miembros de la Nidada de Zancada Larga residen periódicamente en el reino de Ummu-Korah, protegiéndolo desde el mundo de los espíritus, y utilizando su poder en provecho de los Mokolé. Los espíritus del lugar han proporcionado fragmentos de Mnesis, así como dones y ritos relacionados con la fertilidad y la protección. La Zancada Larga no ha acaparado sus hallazgos, sino que los ha compartido de buena fe con otras Nidadas de Argentina y viajeros de otros países que han colaborado con ellos.

El reino

Una vez se cruza la Celosía y se entra en el reino de Ummu-Korah, los visitantes se ven abrumados por un calor vivo, húmedo, que huele a vegetación y resina. Junto a las elevadas araucarias de decenas de metros de altura se extienden dunas de arena roja y caliente. El suelo vibra con poderosas pisadas y a lo lejos se escucha un gruñido grave, continuo, como si la tierra respirara.

Miles de ríos unidos entre sí crean un gigantesco pantano que añade humedad al calor, y por sus orillas vagan los titanosaurios, enormes criaturas de color gris, verdoso, pardusco, rojizo, que arrastran un profundo olor a piel mojada y excremento cálido, provocando nubes de polvo rojo, dejando caminos destrozados, troncos partidos, y hojas masticadas a su paso.

No son los únicos habitantes de este paraíso perdido. Entre los bosques de hechos un abelisáurido acecha y olfatea, aguardando su momento. Pterosaurios de varios metros de envergadura cruzan los cielos rozando las copas de las araucarias, con un aletear seco, como el de velas rotas.

La Cuna Olvidada es un colosal invernadero rodeado por una muralla verde de araucarias de troncos rectos y resinosos. Los bosques de podocarpos crean galerías oscuras, alfombrando el suelo de agujas reseca. Helechos arbórescentes se alzan como columnas oscuras coronadas de copas verdes que gotean humedad. Plantas primitivas, de hojas pequeñas y dentadas de un verde casi negro crujen bajo las patas de los saurópodos, emitiendo un aroma intenso a té amargo. Sobre las aguas estancadas flotan nenúfares prehistóricos de flores blancas que se abren al atardecer con un aroma dulzón, casi empalagoso.

En el centro de Ummu-Korah, en una isla de arena rojiza, se encuentra la antigua colonia de anidación. El olor dulzón se mezcla con el hedor acre a orina y amoníaco. En pequeñas plataformas redondeadas se encuentran los huevos cálidos de cáscara rugosa de los titanosaurios.

Se trata de un reflejo espiritual intenso de lo que constituyó el último esplendor de la era de los dinosaurios, antes de que todo quedara enterrado bajo capas de limo rojo y silencio durante millones de años.

En principio los espíritus de la Cuna Olvidada se dedican a repetir las mismas rutinas y comportamientos que hacían los dinosaurios en el mundo físico. Cuando vieron su mundo amenazado, los Mokolé utilizaron su poder para preservar un pequeño fragmento, que ha sobrevivido en gran parte durante todos estos millones de años. La zona de anidamiento también late con el poder de un Túmulo de Gaia, y aunque la inmensa mayoría de los huevos son simples reflejos atrapados para siempre en un estado embrionario, los Mokolé de la Nidada de Zancada Larga han encontrado unos pocos que contienen un gran potencial, y creen que mediante los ritos adecuados podrían unir su esencia espiritual a humanos y reptiles, conectándolos con la Mnesis y convirtiéndolos en Mokolé. Se necesitaría un rito realmente poderoso, pero buscando en los océanos de la memoria tal vez puedan encontrar el conocimiento adecuado para ejecutarlo.

En esos huevos podría encontrarse una esperanza para el pueblo de los hombres saurio, quizás un renacer, pero de momento se muestran muy cautelosos, aunque han comenzado a buscar recipientes dignos entre su Parentela.

Ummu-Korah se encuentra conectado con el mundo físico a través de un Puente Umbral que atraviesa un complicado laberinto. Los Mokolé de la Zancada Larga saben cómo atravesarlo con seguridad, y de todas maneras, han situado sus propios vigías y defensas. Un camino menos conocido y oculto en las profundidades del bosque conecta la Cuna Olvidada con el reino de Pangea, y es necesario atravesar otro laberinto espiritual similar para llegar hasta allí.

Los Mokolé han llegado a este reino recientemente, y creen que ha permanecido aislado durante millones de años, o por lo menos no han encontrado indicios de ninguna presencia anterior, y los espíritus afirman no haber presenciado la llegada de intrusos. Aunque por ahora se sienten seguros, los Mokolé no descuidan la seguridad de su hogar, y no sólo patrullan periódicamente las fronteras del reino, no sólo para explorar sus secretos, sino también para descubrir posibles puntos débiles o descuidados. Y de la misma forma que consiguieron encontrar un camino desde el mundo físico, temen que otras criaturas puedan seguir sus pasos, así que procuran ser meticulosos a la hora de ocultar sus huellas cuando entran o salen del reino, ya sea mediante medios y engaños mundanos, o mediante dones o ritos místicos.

Rincón de los Sauces

El calor seco y abrasador hace que el aire tiemble sobre el asfalto de Rincón de los Sauces, a 43 km de Auca Mahuevo, siguiendo la ruta provincial 7. A 600 metros sobre el nivel del mar, se extiende una meseta plana, un mar de arena y grava, interrumpida por las sombras alargadas de las torres de perforación petrolífera. El olor es un tufo metálico de petróleo crudo y gas natural, mezclado con el polvo mineral que se levanta en nubes rojizas cada vez que pasa un tráiler. En este lugar se encuentra la mayor parte de las reservas de hidrocarburos de Argentina, la “capital nacional de la energía” como la llaman.

El paisaje es un tapiz geológico formado por rocas sedimentarias de tonos ocre, rojizos, y grises, que se apilan

en bloques yermos erosionados por el viento, como cicatrices antiguas del Cretácico tardío. Ahí, en esas formaciones de hace millones de años asoman fósiles de titanosaurios y sus depredadores. El suelo es de grava aluvial, con guijarros pulidos por ríos desaparecidos, y entre las grietas crecen matorrales de jarillas y cortaderas, con espinas y aroma a resina.

Al este, el río Colorado serpentea como una vena de plata, ancho y caprichoso, con aguas turbias y sauces criollos en las orillas, un “rincón de sauces” que fue refugio para viajeros. En la margen sur, los sauces forman galerías verdes, un oasis en medio de la estepa patagónica.

Sin embargo, al sur se encuentra el principal elemento del paisaje: el volcán Auca Mahuida, un gigante dormido de 2.200 metros que domina el horizonte como un centinela. Su cumbre oscura y escarpada marca el límite del campo volcánico de Payunia, con laderas de lava solidificada que brillan bajo el sol como obsidiana rota. El aire es fresco, con un olor sulfúreo lejano y el viento aullante entre las grietas, que trae las llamadas de las manadas de guanacos que pastan en la reserva natural, sus pisadas amortiguadas por la pampa. Desde la cima se extiende un panorama de vértigo: mesetas infinitas al norte, hacia Mendoza, y al oeste, las primeras arrugas de los Andes que se pierden entre la niebla azul.

La Ruta 7 se convierte en la Avenida Rincón al atravesar Rincón de los Sauces, construida hace poco más de cincuenta años en la margen sur del río Colorado. Es una línea recta de asfalto rajado que atraviesa la ciudad de punta a punta como una cicatriz negra sobre la piel roja del desierto. A ambos lados, casas bajas de ladrillo visto y chapa pintada de colores chillones: celeste, verde militar, amarillo huevo. Muchas tienen la fachada cubierta de polvo, y un tanque de agua oxidado. Los sauces criollos que dieron nombre al lugar crecen torcidos, medio ahogados por el polvo y el calor, pero aún forman túneles verdes sobre algunas calles. Su aroma dulce y amargo en ocasiones cubre el olor de los hidrocarburos.

A lo lejos se escucha el rugido de los motores, el traqueteo de las bombas extractivas “cabeza de caballo” que nunca paran y los gritos de los operarios que intentan imponerse sobre el ruido para saludarse. El centro es una manzana y media: un municipio pintado de azul petróleo, la plaza seca con su monumento al trabajador petrolero, un supermercado La Anónima donde siempre falta algo, y un par de parrillas que a la hora del almuerzo huelen a asado y chimichurri con tanta fuerza que se huele a varias cuadras.

Al fondo, hacia el río, se encuentra el barrio 25 de mayo, de casitas precarias y calles sin pavimentar, donde los sauces son más grandes y el río corre ancho y pardo, con sauces inclinados que tocan el agua y bandadas de garzas blancas que levantan el vuelo. El sol se hunde detrás del volcán Auca Mahuida, que desde la ciudad parece una silueta recortada de cartón negro.

En la calle que baja hacia el río, el asfalto se rompe y comienza el barrio Norte. Ahí, entre casas bajas, aparece de golpe el Museo Paleontológico Carlos R. Urquiza, donde se expone el Rinconsaurus caudamirus, el gigante local, un esqueleto montado como si estuviera caminando. Tiene 11 metros de largo y el cuello se curva hacia abajo, casi tocando el suelo, como si estuviera olfateando la arena donde nació. Al lado, huevos de titanosaurio del tamaño de pomelos, con la cáscara rugosa y poros como cráteres. Se muestra Auca Mahuevo como era hace unos 70 millones de años, con suelos de arena roja y helechos arborescentes de plástico, y en el centro una réplica de titanosaurio de resina poniendo huevos.

Una ciudad de 20.000 almas clavada en los huesos del Cretácico, que respira petróleo y polvo rojo, con un volcán dormido como custodio y un río que la atraviesa.

La Nidada de la Zancada Larga

La Nidada de la Zancada Larga fue creada por Alfredo “Zancada-Larga-a-Mediodía” González, y recibió su nombre en su honor. Fue Alfredo quien advirtió a los demás Mokolé del hallazgo de las tumbas de los antiguos por parte de los humanos, quien tomó medidas para protegerlas mientras los ancianos deliberaban qué hacer, y quien se sacrificó para abrir la puerta a Ummu-Korah, la Cuna Olvidada.

Algo excepcional en las Nidadas sudamericanas de Mokolé, la Nidada de la Zancada Larga está formada en su mayoría por Homínidos, junto con unos pocos Súquidos y Parientes. Aunque existe un grupo permanente protegiendo la Cuna Olvidada, otros Mokolé vienen y van de forma constante, para ayudar y aprender de la Nidada, y ayudar a desentrañar los secretos de sus ancestros. No obstante, la principal preocupación de la Nidada es mantener oculta Ummu-Korah, y de hecho, hasta el momento, han conseguido pasar desapercibidos para otros cambiaformas locales. Quienes los han visto en la Umbra, a menudo los confunden con ocasionales espíritus de dinosaurio, y además, los hombres saurio suelen cambiar su rumbo cuando son descubiertos, y utilizan diversos recursos, mundanos y místicos, tanto para cubrir sus rastros como para dirigir a humanos y otras amenazas potenciales a objetivos menos valiosos.

Los Parientes de la Zancada Larga son casi totalmente Homínidos. Desde hace tiempo han conseguido trabajos entre los equipos de paleontólogos y también en las explotaciones petrolíferas, ocupando posiciones que les permiten vigilar las actividades de los humanos, y llegado el caso intervenir, si fuera necesario. No suelen recurrir a la violencia, que consideran que terminaría atrayendo una atención innecesaria sobre ellos o los lugares que procuran proteger, y sólo en casos extremos, han llegado a provocar “accidentes” que han sido considerados fortuitos.

Los Mokolé Súquidos, o los que prefieren adoptar sus formas animales, suelen hacerlo en la Cuna Olvidada. Resulta un refugio paradisíaco para ellos. De todas maneras, periódicamente se ven obligados a regresar al mundo físico si quieren evitar la desconexión espiritual. Los caminos que conectan con Ummu-Korah se encuentran dentro de fincas privadas o han sido cortados en ocasiones para evitar que sean utilizados. En cualquier caso, antes de llegar a Ummu-Korah es necesario atravesar un complejo sistema de caminos espirituales que es un auténtico laberinto, en el que acechan espíritus de dinosaurio y está lleno de trampas y acertijos. Sólo los Mokole de la Nidada conocen las rutas y claves necesarias para acceder.

Una vez se llega a la Cuna Olvidada, un reino que refleja el antiguo pasado cretácico de la zona, la isla de anidación es el centro del Cenagal de la Zancada Larga, su lugar más sagrado y equivale a un Túmulo de Nivel 5, aunque los Mokolé todavía no han conseguido activar todo su potencial y continúan investigando sus secretos. Está relacionado con la fertilidad y la crianza, y varios Mokolé han visto su potencial para revitalizar a la Raza Cambiante.

Emiliano “Recuerda-los-Gigantes-del-Cielo” Jurado

Raza: Homínido

Auspicio: Sol Naciente, “Rampante”

Rango: 4

Emiliano recuerda muchas cosas. Fue un niño adoptado en la ciudad de Corrientes, descendiente de una familia que había vivido en la pobreza desde la conquista española, y finalmente los servicios sociales lo habían sacado de un hogar destrozado por el alcoholismo. Terminó al cuidado de una familia de profesores universitarios, que le dieron todo el amor que pudieron. Desde que era pequeño le fascinaban los dinosaurios. De hecho, jugaba con sus juguetes de dinosaurios durante el día y soñaba con ellos de noche. Su afición le llevó a interesarse por las ciencias naturales y terminó estudiando paleontología en la Universidad Nacional del Nordeste.

Sin embargo, su vida dio un vuelco cuando estaba realizando prácticas en una excavación en Mendoza. Una mañana sintió como si algo lo llamara en el yacimiento de fósiles donde trabajaba. Comenzó a excavar con una pasión frenética, que asustó a sus compañeros, y Emiliano sólo podía sentir una voz que le pedía con apremio que lo sacara de la tierra. Cuando finalmente el fósil de un esqueleto de pterosaurio comenzó a asomar, Emiliano dio un grito y se desmayó. Volvió a soñar con los dinosaurios, pero en esta ocasión acompañaba a su madre, una gigantesca criatura voladora, en los cielos de otro mundo, en otro tiempo. Una explosión volcánica lo había atrapado y envuelto en fuego..l

Cuando despertó, se encontraba en un hospital. Sus compañeros le dijeron que había sufrido un ataque de histeria y había salido corriendo del yacimiento. No lo encontraron hasta horas después, desnudo y habiendo recibido varios golpes.

Emilio regresó cambiado a casa, con medicación, pero los sueños volvieron. En esta ocasión escuchó voces que lo llamaban desde el mundo que había visto. Al principio se resistió, pero terminó siguiendo la llamada, que lo llevó hasta los Esteros del Iberá, donde se encontró con los Mokolé. Pasó cerca de un año entre los hombres saurio, aprendiendo y recordando, con la excusa de tomarse un tiempo para descansar y estudiar los humedales. También aprendió a utilizar e interpretar su poderosa Mnesis, recordando los tiempos de los dinosaurios, y cuando decidió regresar a la civilización, tenía una misión en mente.

Ahora Emiliano trabaja como paleontólogo, vigilando las Tumbas de los Antiguos y contribuyendo con varios hallazgos de fósiles a la paleontología, siendo su especialización los pterosaurios. Entre la Nidada de la Zancada Larga es quien permanece más tiempo con los humanos, vigilando sus movimientos y procurando desviarlos de los lugares sagrados de los antiguos Mokolé. Aunque actúa como líder, mas bien es el portavoz de la Nidada, escuchando a otros Mokolé en asuntos que conciernen al Cenagal. Pasa poco tiempo en la Cuna Olvidada, viajando entre los yacimientos de fósiles de Argentina, manteniéndose informado de las últimas novedades. En los últimos tiempos en sus sueños ha vuelto a comenzar una extraña llamada, y sospecha que se trata de uno de sus ancestros de antaño, que quizás se encuentra próximo al despertar.

En su forma humana, Emiliano es un hombre estatura media, mediada la treintena, con piel bronceada por el sol, cabello negro y corto, y ojos oscuros y profundos. Lleva gafas de montura fina y suele vestir con ropa práctica para moverse por el campo y las excavaciones. Lleva un colgante de hueso tallado que representa un pterosaurio. En su forma Áruquida Emilio parece un Thanatosdrakon, un pterosaurio de gran envergadura, con alas membranosas y pico afilado, con una cresta anaranjada que destaca en su cuerpo oscuro. En su forma Súquida es un caimán overo (*Caiman latirostris*) robusto, de hocico ancho y escamas oliva.

Atributos Físicos: Fuerza (Brazos) 4, Destreza (Vuelo) 5, Resistencia (Permanecer Quieto) 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción (Otear) 5, Inteligencia (Clasificar) 4, Astucia 3

Talentos: Alerta (Vista) 4, Atletismo 2, Esquivar 2, Expresión 3, Instinto Primario 2, Intimidación 1, Pelea 3
Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Conducir 2, Etiqueta 1, Liderazgo 2, Pericias (Excavar) 4, Sigilo 2, Supervivencia 3,
Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencia (Paleontología) 4, Enigmas 3, Investigación (Fósiles) 4, Lingüística 3, Medicina 2, Ocultismo 2, Leyes 1, Rituales 2

Trasfondos: Aliados 2, Cenagal 2, Contactos 3, Mnesis 5, Posición 3, Recursos 3, Ritos 2

Dones: (1) Bramido, Ojo de la Rapaz, Roce del Derribo, Sentir el Disolvedor (Wurm); (2) Calma, Pintar los Prados, Sentir Plata; (3) Caminar entre Mundos, Miedo de Dragón, Pico del Pinzón; (4) Caminar en mis Ojos, Grito de Gaia,

Rabia 5, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 7

Sueños-de-Escamas-bajo-la-Lluvia

Raza: Súquida

Auspicio: Sol Velado “Oculto”

Rango: 5

Sueños-de-Escamas soñaba hasta que sintió los golpes en la cáscara de su hogar. Despertó de su sueño para agitarse y romper el cascarón, y atravesó la vegetación de su nido para encontrarse en la selva lluviosa, con el cielo gris de tormenta. Otros de sus hermanos y hermanas también despertaron bajo la lluvia, pero Sueños-de-Escamas era diferente, más curiosa, más avispada.

Y sus sueños la llevaron a crecer y soñar con los antiguos ancestros de su especie. Los Mokolé la reconocieron como una Pariete y la protegieron desde lejos hasta que atravesó el Primer Cambio, en una tarde de lluvia en los Esteros del Iberá.

Sueños-de-Escamas quería tocar los sueños, adentrarse en ese mundo que sentía justo en el límite de una visión. Aprendió de sus compañeros dones y ritos. También aprendió de los humanos, cómo a veces se llevaban a sus hermanos y hermanas. En una ocasión viajó a la civilización y regresó asustada e irritada por lo que había visto. Ella amaba su mundo sencillo en los humedales, con sus sueños y parientes reptilianos. Un mundo salvaje de instinto y honestidad.

Sin embargo, cuando Alfredo “Zancada-Larga-al-Mediodía” apareció con noticias sobre el hallazgo de las Tumbas de los Antiguos, a su preocupación se unió su curiosidad por adentrarse en aquel mundo que sólo conocía por sueños fragmentados. Mientras los ancianos debatían preocupados por decidir qué hacer, Sueños-de-Escamas decidió acompañar a Alfredo al mundo de los humanos, a un lugar seco y yermo lejos de los humedales. Sentía cierto temor, pero tampoco quería que el legado de los ancestros se perdiera en manos de los humanos.

Desconfiaba de Alfredo y de los Homínidos, y se mostró distante con ellos, aunque no por eso dejó de ayudarles a proteger las Tumbas de los Antiguos. Colaboró con la Nidada y estuvo presente cuando Alfredo se sacrificó para abrirles el camino, y en el proceso también le salvó la vida a ella y sus compañeros de los peligros que protegían Ummu-Korah. Sueños-de-Escamas reunió a los supervivientes y finalmente llegaron al paraíso perdido que los aguardaba.

Desde entonces Sueños-de-Escamas se ha convertido en la principal protectora de Ummu-Korah, habiendo desentrañado varios de sus secretos, aunque es consciente que todavía le queda mucho por descubrir. De todos los Mokolé de la Nidada de Zancada Larga es la que pasa más tiempo en la Cuna Olvidada, comunicándose con los espíritus y explorando los sueños de los ancestros perdidos. Conoce muchos dones y ritos, que comparte con sus compañeros, aunque quienes acuden a ella también deben saber que serán puestos a prueba y Sueños-de-Escamas comprobará si son dignos de aprender.

Para evitar la desconexión espiritual, Sueños-de-Escamas regresa periódicamente al mundo físico, aunque lo que ve no le gusta nada. Rincón de los Sauces constituye una molestia que le irrita, y el paisaje seco es muy distinto de los humedales donde nació, por lo que en cuanto puede, regresa al mundo de los espíritus y disfruta de su hogar en la Cuna Olvidada.

Aunque su compañero Alfredo le enseñó a comprender y respetar a los Homínidos, todavía sigue manteniendo sus reservas hacia los humanos. Suele comportarse de forma fría y un poco gruñona con ellos, especialmente con los desconocidos, pero también se esfuerza por ser justa, y admite que algunos son dignos y buenos compañeros.

En estos momentos Sueños-de-Escamas es la Mokolé más veterana de la Nidada de Zancada Larga. La edad ha comenzado a pesarle, y está transmitiendo su legado y buscando un sucesor, al mismo tiempo que procura dejar los asuntos de Ummu-Korah en manos de los jóvenes. Ha tenido una vida larga, y le gustaría dormir para siempre soñando en las profundidades de la Cuna Olvidada, uniéndose a los espíritus de los ancestros.

Sueños-de-Escamas-bajo-la-Lluvia es una vieja hembra de yacaré negro (Caiman yacare), de color pardo oscuro y con manchas negras, de 1.80 m de longitud. Cuando adopta su forma Árkuida se convierte en un cocodrilo prehistórico terrestre, un Kostensuchus, de más de tres metros de largo, conservando sus escamas pardas y negras. En forma Homínida, que sólo adopta en sus infrecuentes visitas al mundo físico, es una mujer anciana de ancestros guaraníes, que aparenta unos ochenta años, con el cabello largo y canoso, rostro arrugado, y mirada seria y desconfiada. Viste de forma sencilla y para no llamar la atención, con un enorme bolso y un bastón de madera para ayudarse a caminar, aunque realmente no lo necesita. Aunque pueda parecer inofensiva, su poder espiritual nunca está lejos para protegerla u ocultarla, según se encuentre de humor.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia (Paciencia) 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación (Disimular) 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción (Detalles) 5, Inteligencia (Recordar) 4, Astucia (Improvisar) 5

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Expresión 2, Instinto Primario (Caimanes) 5, Pelea (Coletazo) 4, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Liderazgo 3, Sigilo 3, Supervivencia (Agua) 4, Trato con Animales (Caimanes) 4

Conocimientos: Ciencia 2, Enigmas (Espíritus) 5, Investigación 2, Lingüística 1, Ocultismo (Mokolé) 4, Ritos (Umbr) 5

Trasfondos: Aliados (Espíritus) 4, Cenagal 2, Fetiche 4, Mnesis 5, Ritos 5

Dones: (1) Bramido, Defecto Fatal, Lenguaje espiritual, Llamar a la Lluvia, Sentir el Disolvedor (Wyrn); (2) Caminar entre Mundos, Enviar Sueño (Habla Mental), Ordenar Espíritu, Soñar en la Mente de la Madre; (3) Abrir Puente Solar (Abrir Puente Lunar), Ladrido del Perro de Agua, Miedo de Dragón; (4) Aferrar el Más Allá, Armonización, Caminar en la Mente de la Madre; (5) Canción de la Gran Bestia

Rabia 6, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 9

Bárbara “Errante-de-Grandes-Pisadas” Simón

Raza: Homínida

Auspicio: Sol Decorado (Recolectora)

Rango: 4

Bárbara nació en Brasilia, hija de padres chilenos. Sus padres trabajaban en la embajada de Chile, y desde que era pequeña, viajó a menudo acompañando a sus padres en sus labores diplomáticas. Recibió una buena educación, aprendió varios idiomas, pero aunque a su padre le hubiera gustado que siguiera su carrera diplomática, sorprendió a su familia afirmando que quería estudiar biología, que era su sueño desde que era pequeña.

Los estudios universitarios le resultaban aburridos, pero no así el trabajo de campo. En una ocasión un profesor organizó para su clase un viaje, y ella y varios de sus compañeros visitaron el Parque Nacional Torres del Paine, ubicado en la cordillera de los Andes y la estepa patagónica, observando la fauna y la flora del lugar. Sin embargo, no todo fue bien. Un compañero de clase bastante pesado que había intentado flirtear con ella y la había puesto de mal humor, comenzó a acosar a una de sus amigas. Bárbara, ya enfadada, se interpuso y comenzó a discutir con él, y recibió una bofetada.

Los medios locales informaron que un profesor de la Universidad de Santiago de Chile y diez alumnos habían fallecido en una avalancha repentina. No todos los cuerpos fueron recuperados, el de Bárbara entre ellos. Algo se había apoderado de ella, algo que llevaba rondándole la mente desde hacía semanas, y que se había liberado en un estallido de furia. Vagó por el parque nacional, sola y desnuda, hasta que alguien la encontró.

Raíz-de-la-Montaña era una puma cambiante, y el estruendo del Primer Cambio de Bárbara la había atraído. Gracias a ella consiguió sobrevivir y saber qué le había ocurrido, y lo más importante, a asumirlo. Sin embargo, sabía que debía dejar su vida atrás, y con la ayuda de su amiga, Bárbara emprendió el viaje a los Esteros del Iberá, donde los Mokolé la aguardaban.

Tras pasar varios años en compañía de los saurios cambiantes, Bárbara decidió viajar por el mundo, visitando distintas Nidades en muchos lugares, y aprendiendo todo lo que pudo sobre los Mokolé, recogiendo fragmentos de Mnesis y poniendo en contacto varios Cenagales aislados. Se convirtió en una bióloga autodidacta, cumpliendo así el sueño de su infancia.

Cuando la Nidada de Zancada Larga descubrió la Cuna Olvidada, Bárbara acudió al lugar, yendo y viniendo periódicamente, actuando como enlace con el Cenagal de los Esteros del Iberá. Finalmente, hace unos años, a petición de Emiliano Jurado, decidió unirse de manera permanente a la Nidada, y aunque le costó bastante esfuerzo, ha conseguido ganarse la confianza de Sueños-de-Escamas.

Además de vigilar Ummu-Korah, Bárbara también se ha dedicado a la enseñanza de los jóvenes Mokolé que periódicamente acuden a la Nidada de Zancada Larga para aprender. En alguna ocasión incluso ha acudido en ayuda de un joven saurio que acaba de sufrir su Primer Cambio, y lo ha guiado hasta los suyos. Entre los humanos se presenta como una bióloga, y en ocasiones ha acompañado a Emiliano Jurado en varias expediciones paleontológicas.

Bárbara es una mujer mediada la treintena, con el cuerpo bronceado y curtido por el sol, alta y delgada. Tiene largo cabello castaño claro, que recoge en una trenza a la espalda, y suele utilizar sombreros de paja. Sus pequeños ojos oscuros están rodeados de arrugas de alegría, y sonríe a menudo. Viste con ropa práctica para moverse por el campo, especialmente vaqueros y camisetas, y botas fuertes para caminar. Tiene una actitud simpática y extrovertida, y sabe ser comprensiva cuando es necesario. En forma Áruquida es una gran hembra de saurópodo similar a un *Argentinosaurus* de casi veinte metros de longitud. Su forma Súquida es la de una hembra de caimán overo (*Caiman latirostris*), de piel castaño claro con manchas negras.

Atributos Físicos: Fuerza (Levantar peso) 4, Destreza 3, Resistencia (Caminatas) 4

Atributos Sociales: Carisma (Simpatía) 5, Manipulación 3, Apariencia (Honesta) 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia (Disimular) 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía (Confianza) 4, Esquivar 2, Expresión 2, Instinto Primario 3, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Conducir 3, Etiqueta 2, Pericias 3, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencia 3, Enigmas 3, Investigación 2, Lingüística 3, Política 3, Rituales 2

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Cenagal 2, Mnesis 4, Recursos 2

Dones: (1) Encontrar Agua, Inspiración, Persuasión, Roce Materno, Sentir la Luna; (2) Caminar entre Mundos, Fuerza del Deber, Monstruosa Figura de Cera, Simulacro del Dragón ; (3) Abrir Puente Solar, Miedo de Dragón, Remodelar Objeto; (4) Caminar en mis Ojos

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 7

Norman “Sol-Brillante-entre-las-Sombras” Rodríguez

Raza: Homínida

Auspicio: Sol de Mediodía (Sin Sombra)

Rango: 2

Norman fue el primer Hijo de Dragón nacido en el territorio de Rincón de los Sauces en millones de años. Poco después de que la Nidada de Zancada Larga entrara en Ummu-Korah, una de las mujeres de la Nidada dio a luz, y se vio como una señal propicia. Cuando el niño mostró indicios de que poseía la sangre de Dragón, los Mokolé de la Nidada lo observaron con atención, y poco a poco lo guiaron hacia el Primer Cambio.

Fue Sueños-de-Escamas quien terminó provocando a Norman para que cambiara, y en un estallido de furia, consiguió soñar su forma ancestral, convirtiéndose en un cazador feroz.

Quizás Norman había sido mimado en exceso, porque poco tiempo después de su Primer Cambio comenzó a dar problemas. La Nidada llegó a temer que aquel joven impetuoso terminara revelando su existencia. En lo que se refería al propio Norman, la verdad es que no se preocupaba demasiado de las consecuencias.

Cuando terminó manchando sus garras con la sangre de su novia en una pelea de adolescentes, Norman huyó asustado. Los Mokolé lo buscaron con preocupación y finalmente fue Bárbara Simón quien lo encontró. Aquel accidente le enseñó por las malas la responsabilidad que tenía en sus manos.

Desde entonces Norman ha recapacitado, o por lo menos lo intenta. Le cuesta controlar su Rabia, y tiene un fuerte temperamento, pero por lo menos puede decirse que se esfuerza. Con la ayuda de Bárbara y Sueño-de-Escamas se está entrenando para ser un guerrero, aunque todavía le falta autodisciplina.

Norman trabaja ocasionalmente con los Parientes de la Nidada de Zancada Larga, observando y acechando, aunque no interviene a menos que así se lo ordene. Sus principales misiones son proteger, aunque no teme entrar en combate si la ocasión así lo requiere. Con el tiempo ha comenzado a pulir sus habilidades, convirtiéndose en un cazador eficaz y metódico, confiando en su raciocinio y sus instintos salvajes. Sabe mantener una fachada de tranquilidad, haciéndose pasar por un joven fiestero y alegre, pero en cuanto surge una amenaza en un momento está preparado para entrar en combate.

Norman es un hombre joven, mediada la veintena, de piel oscura y ancestros guaraníes, con cabello negro y corto, ojos pequeños y oscuros, y que se encuentra en buena forma. Le gusta vestir con colores brillantes, especialmente rojo y negro, sus favoritos. En forma Árkuida es un terópodo de la especie Aucasaurus, que camina sobre dos patas y tiene garras y dientes afilados, con piel de color gris oscuro con brillos rojizos. En forma Súquida es un joven macho de yacaré negro (Caiman yacare), de piel gris oscura y manchas negras.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Correr) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma (Extrovertido) 4, Manipulación 2, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Esquivar 2, Expresión 1, Instinto Primario 2, Pelea 3, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Conducir 1, Etiqueta 1, Sigilo 1, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencia 1, Enigmas 1, Investigación 1, Rituales 1

Dones: (1) Defecto Fatal, Garras como Cuchillas, Roce del Derribo, Verdad de Gaia; (2) Aliento Pestilente, Domar Rayo de Sol, Garras de Plata

Rabia 5, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 6

Los otros

La provincia de Neuquén en Argentina no se encuentra muy densamente poblada, pero de todas formas, las explotaciones petrolíferas y el turismo han provocado un crecimiento de la población en los últimos años. La Nidada de la Zancada Larga procura permanecer desapercibida, o por lo menos no llamar la atención, y como parte de ello, además de vigilar los movimientos de los humanos, también investigan la presencia potencial de otras criaturas sobrenaturales que podrían constituir una amenaza.

Cambiaformas: Los Mokolé desconfían de los hombres lobo desde la Guerra de la Rabia, por lo que cuando la Nidada de la Zancada Larga descubrió las Tumbas de los Antiguos en Neuquén también descubrieron la presencia de **Garou**, los descendientes de una manada expulsada de Buenos Aires en el siglo XIX, que se instalaron cerca del Parque Nacional Lanín, que consideran su territorio. Actualmente la manada del Fuego Sagrado está formada por cinco hombres lobo de las tribus Fianna y Roehuesos, dirigidos por Fabiola “Dedos-Negros-de-Fuego” Figueroa, una Theurge Roehuesos.

Desde que llegaron a las Tumbas de los Antiguos, los Mokolé de la Nidada de Zancada Larga han procurado evitar a los hombres lobo. Les gustaría expulsarlos, pero creen (con razón) que un conflicto abierto, aunque pudieran ganarlo, atraería la atención de más Garou sobre sus lugares sagrados. Así que han procurado actuar de forma discreta, y desviar su atención como hacen con los humanos.

Como Theurge, Fabiola ha tratado de contactar con los espíritus locales de Neuquén, y aunque los espíritus de dinosaurios la han evitado -en parte debido a la acción sigilosa de Sueños-de-Escamas-, varios espíritus le han hablado de un reino espiritual escondido hace tiempo. Sin embargo, a pesar de sus exploraciones en la Umbra, nunca ha conseguido encontrarlo. Sueños-de-Escamas vigila los movimientos de los hombres lobo, y por suerte, las protecciones espirituales de la Cuna Olvidada han conseguido mantener a distancia la curiosidad de los Garou.

Los Mokolé tienen mejores relaciones con la tribu de los **Pumonca**, los hombres puma, en gran parte debido a la relación de Bárbara Simón con ellos. Tras ser ayudada por la anciana Raíz-de-la-Montaña en su Primer Cambio, Bárbara ha seguido manteniendo cierto contacto con los Pumonca, aunque sólo les ha revelado lo necesario, diciéndoles que varios territorios de Neuquén son sagrados para los Mokolé, pues en ellos se encuentran reliquias de sus ancestros. Los Pumonca, comprenden el deseo de privacidad de los saurios, por lo que les han ayudado a mantener las distancias con los hombres lobo, siendo recompensados a cambio con información y ayuda ocasional.

Fantasmas: Los espíritus de los muertos no interesan a los Mokolé, y por suerte, su presencia en las zonas rurales de Neuquén es anecdótica. Sin embargo, Lurdes Martínez, que fue en vida la novia de Norman Rodríguez, tiene un interés personal. Asesinada en una explosión de rabia, quiere que su novio la recuerde y pague por ello. Por ahora simplemente acecha a Norman sin ser vista, pero poco a poco su deseo de venganza está oscureciendo su propósito. Norman debe ajustar cuentas con su pasado para conseguir que Lurdes descanse en paz.

Magos: En Neuquén, se encuentran descendientes de los pueblos mapuches que habitaban originalmente la zona, y entre ellos se encuentran algunos hechiceros de la Tradición Cuentasueños o Kha’vadi. Con el tiempo algunos de los Parientes de la Nidada de la Zancada Larga también han aprendido algunas nociones de hechicería a partir de las

sociedades místicas locales.

Hadas: No todos los espíritus de Neuquén forman parte de la naturaleza, algunos son los sueños vivos de los indígenas, que despertaron a espíritus de los volcanes y del paisaje. El volcán Auca Mahuida duerme desde hace mucho tiempo, pero es un reino de espíritus de fuego y de roca, que desde la llegada de los humanos han mostrado curiosidad hacia ellos, y de hecho, algunos incluso han adoptado su forma. Los Mokolé prefieren dejar a estos inquietos espíritus tranquilos, aunque Sueños-de-Escamas ha hablado en ocasiones con algunos por si resulta necesario reclutar su ayuda.

Vampiros: No existen muchas Sanguijuelas en Neuquén, pues no hay grandes ciudades que puedan sustentarlas. No obstante, algunos vampiros recorren en ocasiones la zona, se trata sobre todo de individuos solitarios y adaptados a sobrevivir en la naturaleza, principalmente del clan Gangrel. A los Mokolé no les gustan las Sanguijuelas, y de hecho, han terminado destruyendo a alguna de ellas que se ha demorado demasiado tiempo en su territorio.

Enemigos

La economía de Rincón de los Sauces está estrechamente ligada a la extracción de petróleo y gas natural, siendo una de las principales productoras de hidrocarburos de Argentina, gracias a las reservas de los yacimientos de la formación Vaca Muerta. La ciudad ha crecido fundamentalmente debido a la explotación petrolera, aunque busque diversificarse a otros sectores. Pero la riqueza extraída no repercute directamente sobre la ciudad. De hecho, los desechos son arrojados al río Colorado sin ningún tratamiento. En algunos lugares el olor es nauseabundo y el flujo de residuos constante. Aguas arriba también se vierten derrames de petróleo y residuos mineros.

Endron International se ha interesado por los hidrocarburos de Argentina, aunque de forma secundaria, adquiriendo de manera indirecta activos de las empresas petroleras del país. Sin embargo, recientemente ha comenzado a tomar un mayor interés, viendo el potencial de la contaminación para corromper a los espíritus de Neuquén. El río Colorado se ha convertido en su primer objetivo, pero las empresas petrolíferas y mineras también se han convertido en una punta de lanza para atacar la Umbra local. Varios espíritus del Wyrm ya han comenzado a anidar en las proximidades, y aunque todavía no han conseguido acceder a Ummu-Korah debido a sus poderosas protecciones, podría ser una cuestión de tiempo que terminen descubriendo su existencia, lo que llevaría a los servidores del Wyrm a preparar un ataque a gran escala, y convertir la Cuna Olvidada en un criadero de Perdiciones.

Varios ejecutivos y obreros de las petrolíferas han sido convertidos en Fomori al servicio de Endron, encargados de mantener los proyectos de extracción petrolífera. Algunas Perdiciones también sirven a los propósitos de la Corporación del Wyrm. Su líder es Miguel Garbini, un Sapo, que ve en Rincón de los Sauces el potencial de ascender al servicio de Pentex.

Por ahora, los Mokolé de la Nidada de la Zancada Larga se encuentran demasiado aislados y preocupados por protegerse, y quizás han descuidado demasiado las amenazas ambientales. Últimamente Sueños-de-Escamas ha comenzado a tener visiones preocupantes, e incluso ha percibido a varias Perdiciones menores, por lo que está pensando en confiar en un grupo de jóvenes Mokolé que puedan hacerse cargo del problema y descubrir el alcance de la amenaza.

Dones de los Mokolé

● **Bramido (Nivel Uno)** — El Mokolé puede hacer temblar los pantanos con su poderosa voz, aterrorizando a todo el que pueda oírle. Un espíritu Cocodrilo o Caimán enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Rabia o Fuerza de Voluntad. Siendo la dificultad la Fuerza de Voluntad del objetivo: Si la tirada es exitosa, entonces los oyentes se comportarán como en la Tabla de Reacción del Delirio, usando la Fuerza de Voluntad del objetivo menos los éxitos obtenidos tras el primero como guía.

● **Encontrar Agua (Nivel Uno)** — El Mokolé puede encontrar agua en un radio de 32 Km, y de la misma forma, si consigue los éxitos suficientes, le comunica si el agua está contaminada. Este don es enseñado por un Espíritu Lagarto.

Sistema: El jugador realiza una tirada de Percepción + Supervivencia, dificultad 6. Un éxito indica la dirección del agua. Tres éxitos indican la distancia; cinco le permiten saber al Mokolé si el agua es peligrosa o está contaminada.

● **Llamar a la Lluvia (Nivel Uno)** — Este poder ha sido el responsable de más de un culto a los cocodrilos, este Don permite al Mokolé convocar la lluvia en un cielo despejado. Es enseñado por un espíritu Lluvia o Pájaro de la Lluvia.

Sistema: Se tira Expresión + Rituales, dificultad 6. Un éxito provoca unas pocas gotas. Tres éxitos una llovizna. Cinco o más traen la lluvia. Si ya se encuentra lloviendo cuando el Mokolé usa este Don, la lluvia se convierte en un aguacero. Si esta cayendo una lluvia intensa, el resultado se convierte en una inundación catastrófica.

● **Ojo de la Rapaz (Nivel Uno)** — Convocando los talentos de sus parientes emplumados, el Mokolé gana la habilidad de ver un número de kilómetros como si la distancia fuera de solo 18 metros.

Sistema: Se tira Percepción + Alerta, dificultad 8. Por cada éxito, se agregan 1.5 kilómetros hasta donde el Mokolé puede observar claramente, aunque no podrá ver a través de los obstáculos.

● **Sentir la Luna (Nivel Uno)** — Este Don permite al usuario detectar a los hijos de la Luna, usualmente la mayoría de los cambiantes (salvo Corax, Nuwisha o Ananasi).

Sistema: Se tira Percepción + Ocultismo dificultad 7. Con tres éxitos, le permite conocer que tipo de criatura de la luna esta presente; cinco éxitos permiten estimar el Rango y sus habilidades. Este Don es enseñado por un espíritu Solar

● **Aliento Pestilente (Nivel Dos)** — El Mokolé puede exhalar una nube de gases apestosos que repelen a cualquiera que los respire. Este Don es enseñado por un espíritu de la Basura o por un espíritu Varano.

Sistema: El Mokolé gasta un punto de Gnosis y exhala sobre sus enemigos. Las criaturas que respiren aire

(obviamente los no muertos son inmunes) son repelidas por la peste y tratan de huir del encuentro, si no superan al Mokolé en una tirada opuesta de Gnosis.

● **Domar Rayo de Sol (Nivel Dos)** — El Sol, a quién los Mokolé llaman el Rostro de Dios, se opone a todo mal y oscuridad. El le enseña a sus hijos a invocar su ayuda cuando la necesiten. Un espíritu Sol enseña este Don.

Sistema: El Mokolé debe gastar un punto de Gnosis, tirar Inteligencia + Ocultismo, dificultad 6. El efecto perdura durante una escena, más una adicional por cada punto de Gnosis adicional gastado.

Éxitos Efectos

1 Ilumina cualquier área oscura con luz de ambiente.

2 El Sol puede pasar a través de nubes o árboles con fuerza suficiente para señalar objetivos o lastimar vampiros.

3 Los rayos del sol son fuertes a través del agua, vidrio, nubes o cubiertas como si el cielo estuviese despejado.

4 Los rayos del sol pueden encender fuegos, dar calor donde hace frío o aparecer dentro de construcciones sin ventanas durante el día.

5+ El Sol puede brillar de noche.

● **Monstruosa Figura de Cera (Nivel Dos)** — Traído a la luz recientemente por los Resplandecientes, este Don permite a un Mokolé sacar ventaja del hecho de que los “dinosaurios están extintos” para esconderse a plena vista incluso en forma Árquida. Esencialmente, el Mokolé toma la apariencia de una estatua o figura de fibra de vidrio. Un espíritu Tuatara enseña este Don.

Sistema: El Mokolé gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Expresión. Por cada éxito, podrá permanecer congelado en un sitio durante una hora sin ser percibido por nadie. En forma Súquida, parece ser un cocodrilo disecado; en forma Homínida, parece un maniquí o una figura de cera. En forma Árquida parecerá un modelo a tamaño real de fibra de vidrio o cemento de un dinosaurio, pero no causará Delirio (a menos que se mueva o comience a hablar). Algunos Resplandecientes incluso llevan consigo un pequeño letrero diseñado con el nombre del tipo de dinosaurio que se supone que son. Naturalmente, la “estatua” levantará sospechas si aparece en un lugar donde no se supone que deba de haber ninguna. Algunas nidadas se esconden en parques de atracciones o similares.

● **Pintar los Prados (Nivel Dos)** — El Mokolé puede emitir lastimosos quejidos para engañar a sus presas. Normalmente utilizado desde un escondite, este Don es muy útil tanto para atraer cazadores como a presas. Arrendajo Azul enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Expresión mientras se emiten los quejidos y gemidos. Siendo la dificultad la Fuerza de Voluntad del oponente o 5, lo que sea más alto. Por cada éxito obtenido, el objetivo se acercará al origen de los sonidos durante un turno, sin embargo, el hechizo se rompe si el objetivo recibe algún daño.

● **Simulacro de Dragón (Nivel Dos)** — Este Don permite al Recolector organizar su nidada en una potente fuerza de trabajo. Puede tomar una habilidad conocida por un miembro de la nidada y compartirla con todos. Este don puede dar poder a la Parentela al igual que a los Mokolé. Es enseñado por espíritus Hormiga.

Sistema: El Mokolé habla acerca de la Habilidad o Conocimiento a sus compañeros de nidada en una especie de “charla motivacional”. Gasta entonces un punto de Gnosis y tira Manipulación + la Técnica o Conocimiento apropiado (dificultad 7). El número de éxitos es la cantidad de individuos que obtienen la Habilidad deseada al nivel que posea el miembro más entrenado del grupo. El efecto de este Don permanece durante una escena. Este Don no puede transferir Dones espirituales, ritos, u otras ventajas similares.

● **Caminar Entre Mundos (Nivel Dos/Tres en función del Auspicio)** — Los Mokolé con este Don son finalmente capaces de atravesar la Celosía y entrar en la Umbral. La mayor parte del tiempo, ellos prefieren entrar a través de un estanque o cuerpo de agua en vez de usar un espejo para caminar de lado. Este Don es enseñado por un espíritu que sepa materializarse en el mundo físico o por Lúnulas.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

● **Ladrado del Necturo/Perro de Agua (Nivel Tres)** — Este Don permite al Mokolé ladrar fuertemente a cualquier persona u objeto, quebrando vidrios, astillando madera delgada o incluso abriendo heridas en seres vivos. Este Don es enseñado por Necturo.

Sistema: El ladrado ocasiona solamente un nivel de daño agravado, pero golpea automáticamente a su objetivo. No existe costo alguno.

● **Miedo de Dragón (Nivel Tres)** — Este Don invoca un aura amenazadora tan terrible que la forma Árquida del Mokolé es capaz de inducir terror a cualquier criatura, naturales o sobrenaturales. Este Don es enseñado por Dragón.

Sistema: El Mokolé gasta un punto de Rabia para invocar el miedo, durante una escena todos los testigos se vuelven susceptibles al Delirio. Ten en cuenta que otras criaturas podrían tirar Astucia + Ocultismo para ascender en la Tabla de Delirio como de costumbre. Sin embargo, criaturas hechas para ser inmunes al Delirio, tales como los Fomori, pueden experimentar los efectos del Delirio cuando este Don es usado.

● **Pico del Pinzón (Nivel Tres)** — Este don es enseñado por el maestro de la adaptación, el Pinzón. El Don permite al Mokolé adaptarse a las nuevas situaciones para poder sobrevivir. Esto lo hace permitiéndoles cambiar su propia forma en algo que les permita alcanzar un objetivo.

Sistema: Se gasta un punto de Gnosis y se tira Mnesis + Supervivencia. De tener éxito podrá provocar sobre si mismo el cambio deseado. Para hacer crecer aletas, salta dentro del agua y comienza a nadar. Para alargar el cuello deberá de intentar alcanzar algo. Este Don no crea nada nuevo, pero puede adaptar partes existentes del cuerpo a nuevas situaciones. Los brazos se pueden convertir en alas, pero no hará crecer un nuevo par de extremidades que aparezcan de la nada. De la misma forma, los pulmones se pueden convertir en branquias, pero para respirar aire nuevamente el Mokolé tendría que cambiar de medio. El efecto permanece durante una escena por cada punto de Gnosis gastado.

● **Caminar la Mente de la Madre (Nivel Cuatro)** — Similar al Don Soñar en la Mente de la Madre, este Don permite al Mokolé entrar en el Reino Astral y la Umbra Profunda en forma física. Alternativamente, si el se encuentra en forma astral, podrá quitar su cordón plateado con relativa seguridad. El uso de este Don es raro, pocos Mokolé están versados en él, pero les permite entrar en la personificación de la memoria de Gaia sin dejar atrás un cuerpo indefenso y sin un cordón plateado. Algunos Mokolé postulan que el cordón plateado se vuelve invisible, pero aún está allí. Este Don es enseñado únicamente por los espíritus familiarizados con la Umbra Profunda.

Sistema: No se necesita tirada alguna; el efecto es automático. Un Mokolé que utilice el Don: Soñar en la Mente de la Madre y pase por la Umbra Profunda puede usar este Don para anular su cordón de plata y continuar. Si realiza esto, deberá asegurarse de volver antes de que su cuerpo sufra demasiado: su Resistencia será el número de escenas que podrá permanecer de viaje (a discreción del Narrador).

● **Caminar en mis Ojos (Nivel Cuatro)** — Este poderoso Don convierte una debilidad en fortaleza. Los Mokolé han sufrido una persecución sin fin: bajo ciertas circunstancias, esto se puede convertir en una ventaja. Un espíritu ancestro enseña este Don.

Sistema: El Mokolé mira a los ojos de un oponente y tira Mnesis. La dificultad es 5 para un familiar relativamente cercano (incluye Nagah, Corax, y parentela), 7 para un ser que comparta al menos un ancestro común (cualquier nacido humano, cualquier saurio, y cualquier cambiante), y 9 para algo completamente ajeno. Por cada éxito, el enemigo se ve sobrepasado durante un turno por recuerdos de su vida vistas desde la perspectiva del Mokolé. Durante este tiempo no podrá atacar al Mokolé (aunque podrá defenderse a sí mismo si es atacado) y no será capaz de utilizar Dones o poderes específicos de su propia gente (como por ejemplo dones únicos de los Garou, de razas cambiantes o Disciplinas vampíricas). Después de volver en sí, el objetivo casi siempre queda profundamente cambiado. Las reacciones varían: un Garou puede caer en un Harano eterno, mientras que un Sacerdote del Sabbat bendecido con este Don podría poner fin a su vida después de ver lo que ha perdido desde hace siglos. El Narrador determinará como reaccionará cada objetivo.

Ideas para aventuras

-Endron International abre un nuevo pozo petrolífero que perfora la celosía. De repente, espíritus de dinosaurios comienzan a materializarse, pero corrompidos por el Wurm: carne negra, petróleo en vez de sangre, ojos muertos. La Nidada de la Zancada Larga debe decidir si destruye a sus “ancestros” corruptos o intenta purificarlos, mientras los obreros del pozo desaparecen uno tras otro.

-Un joven hombre lobo llega huyendo a la Umbra. Dice que su manada fue destruida por “lagartos que hablaban como hombres.” Se encuentra al borde del Harano y no recuerda bien lo que ocurrió. ¿Es un espía? ¿Un superviviente de verdad? ¿O trae con él un mal que no se ha manifestado? La Nidada debe decidir entre protegerlo y descubrir qué ocurre en realidad...o matarlo antes de que los Garou lo encuentren y culpen a los Mokolé de lo ocurrido.

-Endron International está construyendo un nuevo gasoducto que cruza la Umbra de forma deliberada. Los obreros están siendo poseídos por Perdiciones que utilizan sus cuerpos para “cavar más rápido.” La Nidada puede sabotear la obra, que además está enfureciendo a los espíritus locales.

-Varios trabajadores de la industria petrolífera comienzan a ver dinosaurios por el raballo del ojo y escuchan rugidos y bramidos en las bombas de extracción. Algunos terminan enloqueciendo y suicidándose arrojándose a las piletas de crudo. Se trata de una plaga espiritual: un yacimiento de la Umbra ha sido afectado y está “sangrando” en el mundo físico. Cerrar la herida implica destruir la planta principal.

-El espíritu de un dinosaurio, que fue el guardián de Ummu-Korah hace millones de años, despierta en la Umbra Profunda, alertado por el despertar de la Cuna Olvidada. Sin embargo, está loco de dolor: cree que los Mokolé modernos son criaturas degeneradas que traicionan el espíritu de los verdaderos reyes. Comienza a devorar espíritus menores y planea invadir Ummu-Korah para restaurar el orden, destruyendo a la Nidada.

Una idea de Crónica: Dibujando el Fin del Mundo

En las escuelas primarias y los comedores infantiles de Rincón de los Sauces, desde hace tres meses los niños de entre seis y doce años han comenzado a hacer algo extraño: ya no dibujan soles sonrientes ni casitas con chimeneas. Dibujan dinosaurios, con una exactitud científica que ningún maestro comprende. Carnotaurus con cuernos perfectos, ojos rojos, y bocas que gotean algo negro. Argentinosaurus que ocupan toda la hoja y aplastan casitas bajo sus patas. Y siempre, siempre, pintan el cielo de color negro y el suelo partido con grietas de las que sale fuego.

Los dibujos aparecen por todas partes: en las carpetas, en los baños, pegados en los cristales de los autobuses, o con chinchetas en los postes de la luz. Los niños no hablan mucho del tema. Si se les pregunta, se encogen de hombros y dicen “los vi” o “me llamaron.” Algunos se ponen a llorar sin motivo. Otros faltan días enteros a la escuela y los encuentran solos caminando y mirando el horizonte.

-Cada niño que dibuja ha sido tocado por un espíritu de Ummu-Korah: espíritus de los huevos que no llegaron a eclosionar, y que están desesperados por nacer de nuevo y utilizan a los niños para manifestarse en el mundo de la carne.

-El contacto está abriendo una grieta lenta pero constante entre el mundo espiritual y el mundo físico. Cada dibujo es un ritual involuntario: cuanto más detallado es el dibujo, más fuerte se vuelve la grieta.

-Los niños más sensibles están comenzando a cambiar: dientes afilados, ojos que se vuelven reptilianos durante unos momentos, piel que se endurece en escamas.

-Pentex lo ha descubierto, y un equipo de “psicólogos infantiles” (en realidad agentes del Proyecto Ilíada)

recorren las escuelas ofreciendo “terapia artística” y recogiendo los dibujos. Están seleccionando a los doce niños con más talento para llevarlos a un campamento, terminar el ritual y traer al mundo físico un rebaño de espíritus de dinosaurio corrompidos por el Wyrn. Su objetivo es crear una estampida que arrase las instalaciones de las petroleras rivales y de paso borre a la Nidada de la Zancada Larga.

-Los personajes Mokolé encuentran un dibujo clavado en las cercanías del lugar donde duermen: Es un mapa de la Cuna Olvidada, y con sus nombres escritos al lado de los dinosaurios de los que toman forma. Un niño los vio en sueños.

-Una maestra, que es una Pariente de los Mokolé, pide ayuda desesperadamente: su alumno más callado, Alberto, de 9 años, ya no habla. Sólo ruge. Y asegura que en una ocasión, los cristales temblaron.

-Por las noches, los niños se juntan en el cementerio viejo y forman un círculo. Cantan una canción en una lengua que no existe, pero los Mokolé pueden reconocer como una versión de su propio idioma.

-La líder de los “psicólogos” de Pentex es una Mokolé Resplandeciente renegada y corrompida por el Wyrn, Celeste “Roc-Recuerdos” Aranda. Sabe lo que está despertando a los niños...y quiere convertirse en la Reina de Ummu-Korah.

-Para acabar con la amenaza, la Nidada puede sacrificar a los niños, una decisión controvertida, o intentar salvarlos, localizando los huevos espirituales de los que surgieron y recuperando los espíritus. Quizás con el rito adecuado, los niños puedan convertirse en Mokolé.

-Si fallan, los niños se convertirán en criaturas corruptas y provocarán una estampida de toneladas de garras y dientes. Detenerla puede resultar una tarea titánica, pero en una situación desesperada, Sueños-de-Escamas afirma que puede abrir un portal a la Umbra, si los personajes son capaces de guiar a los dinosaurios materializados de regreso al mundo espiritual.