



# CRATURAS DEL SEÑOR

## VAMPIRO HOMBRE LOBO

Criaturas del señor es un módulo crossover entre *Hombre Lobo: El Apocalipsis* y *Vampiro: Edad Oscura*.

Está históricamente situado en el año 870 d. C. al sur de Gales, aunque el Narrador puede variar ligeramente estos parámetros para adecuarlos a su crónica. Para desarrollar correctamente esta historia son indispensables los dos manuales de los juegos básicos, y serían de mucha utilidad los siguientes suplementos:

*Vampiro: La guía del jugador, La guía del jugador del Sabbat.*  
*Edad Oscura: Book of Storytellers*  
*Secrets, Dark ages Compendium.*

POR MASTER OF DISASTER

Los jugadores pueden interactuar con la historia de varias maneras, ya sea como vampiros o como Garous. Si juegan como vampiros pueden ser vástagos que habiten la región de Gaelaer —al sur de Gales— de manera que conocerán a Sir Galbraith o ser extranjeros en una tierra peligrosa e infestada de lupinos, recibiendo la interesada hospitalidad de Sir Galbraith. Como Garous tienen exactamente las mismas opciones: o bien formar parte del Clan de los Aulladores al viento y conocer a sus integrantes, o ser una manada nómada en una tierra peligrosa e infestada de cadáveres, ofreciendo su ayuda al Clan en la lucha contra un enemigo común. La estructura del módulo está presentada en forma de escenas, cada una perteneciente a un suceso importante para los jugadores. Estas son necesariamente vagas y abiertas para proporcionar al narrador la flexibilidad necesaria para que la historia no sea lineal. La verdadera esencia de la narración no se encuentra aquí, si no que la definirán narrador y jugadores sobre la marcha. Esto es simplemente un intento de explicar la historia tal como yo la he creado... y creído.

### Introducción

Desde hace quinientos años, la estirpe de los Beawulf ha mantenido una zona cerca de los bosques de Kingsbridge libre de toda influencia externa. La misma aldea es una población sencilla y próspera, donde las tierras son fértiles y las personas felices y ajenas a los sufrimientos de la región que les rodea, Gaelaer. Desde hace quinientos años la paz reina en el condado y ningún recaudador de impuestos de los Señores de Gaelaer se ha atrevido jamás a

exigir el pago a las gentes de Kingsbridge, reuniendo el dinero a costa de las demás poblaciones. Libres de las plagas que les asolarán siglos más tarde, los Garou que rigen la zona son los únicos dueños de su destino, y los auténticos señores de la creación.

Pero para Hornhulf Beawulf, Puño Desafiante, Philodox de los Colmillos plateados, y señor de Kingsbridge, medio siglo de bendiciones no son suficientes. En su mano está el destino de toda la aldea, los humanos con los cuales se aparean y trabajan los campos, su parentela, sangre de su sangre y protegidos por la ley de Gaia, y por último pero no menos importante, sus hermanos Garou, que junto a él componen el clan de los Aulladores al viento, más importantes para él que su propia vida. Y teme por todos ellos, puesto que presiente el peligro que les acecha. Algunas señales imperceptibles sólo a él le han sido reveladas; la ligera tristeza en el canto de algunos pájaros, lluvias torrenciales a media noche, extraños ruidos en el bosque... También Gaul, su consejero Theurge, le ha hablado con graves palabras sobre lo que ha de venir, le advierte contra "extranjeros en ésta y todas las tierras" y afila silenciosamente su klaive mientras entona viejos rituales.

Las Canciones de Justin, el Galliard Fianna del consejo, son cada vez más tristes y Celeste, la Furia negra, contempla en silencio las estrellas durante noches enteras. No hay duda posible. Un oscuro manto se cierne sobre ellos y teme haber crecido débil y complaciente en su propio orgullo siendo incapaz de enfrentarse a lo que le espera.

Para Gêneve y Galbraith, en cambio, los últimos quinientos años han sido duros. Ella llegó a Gaelaer sobre el año 540 d.C., huyendo de aquellos de los que se había alimentado noche tras noche en su Bretaña natal. Siendo su intención asegurarse de que lo sucedido no se repitiera, decidió cautivar al joven Sir Galbraith, primogénito de los Señores de la región para conseguir la seguridad que durante tanto tiempo había ansiado. Con el paso del tiempo el que fuese su vasallo se convertiría en su inmortal compañero y juntos establecerían su reinado en la comarca. Pero todo reino tiene sus rebeldes, y en aquel caso serían la tribu de lupinos que habitaban la aldea de Kingsbridge. Por supuesto, para los vástagos era indispensable eliminar la amenaza del Clan que moraba en los dominios de Gaelaer si algún día querían ampliar sus dominios, pero además la presencia de enemigos tan poderosos en sus tie-

### NOTAS

El título de los Aulladores al viento es de nivel tres y está consagrado a los enigmas. Pese a que Viggo, el Antiguo Malkavian, es testigo en todo momento de los acontecimientos, su poderosa ofuscación impide que sea detectado por ningún personaje de la historia.

Si se crean personajes jugadores para esta aventura, hay que tener en cuenta que nos encontramos en el año 840 d.C. A los Garou deberían permitírseles distribuir más puntos de los normales en dones y en trasfondos como el de pura raza. Además, debería restringirse a personajes metis. En cuanto a los vástagos, decir que las generaciones adecuadas para jugar la historia serían entre la sexta y la octava, además de recordarles que deben escoger sus habilidades y disciplinas enfocándolas a una época brutal y cruel, donde las guerras se suceden una tras otra. Son muy adecuadas la Ofuscación y el Animalismo, así como todas las disciplinas físicas.



rras amenazaba la propia supervivencia de ambos. De esta manera, durante tres siglos tramaron la caída de los Garou buscando aliados de la estirpe y estableciendo una corte de condenados para poder enfrentarse a sus enemigos. Ahora los preparativos han finalizado y están listos para aplastar al Clan de los Aulladores al viento. Poco sospechan que la contienda pueda tener como final una victoria pírrica y el precio que deberán pagar por ella.

### Escena 1: La Llegada

En esta escena los personajes llegan a Gaelaer y son recibidos por sus anfitriones, tanto en el caso de los vástagos como en el de los Garou. Si son miembros de la corte vampírica o del Clan de Kingsbridge, se les pondrá en situación para acometer el resto de la historia.

#### Garou

Los personajes llevan ya algunas jornadas de camino por las tierras de Gaelaer. Los motivos de estar allí pueden ser desde una llamada de algún miembro del consejo del Clan de los Aulladores hasta estar de paso en dirección hacia otro lugar. Durante su viaje pueden observar, complacidos, como conforme se acercan hacia Kingsbridge las bendiciones de Gaia se hacen más evidentes en la tierra que les rodea; los bosques son más frondosos y los campos están en todo su esplendor. Los personajes llevan ya algunas jornadas de camino por las tierras de Gaelaer. Los motivos de estar allí pueden ser desde una llamada de algún miembro

del consejo del Clan de los Aulladores hasta estar de paso en dirección hacia otro lugar.

Al llegar a la aldea, podrán ver como esta bulle por la actividad. Parece ser que todo el mundo está ocupado. Si interrogan a Justin por tanto ajetreo este les responderá: *Nuestros enemigos están haciendo lo mismo y debemos prepararnos para la contienda. Nuestros espías en el castillo de Sir Galbraith nos han informado que sus fraguas no han dejado de fabricar armas desde hace un mes, y que planea atacar en cuanto consiga reunir un ejército lo suficientemente grande. Si tienen más preguntas, les responderá que el consejo se encargará de satisfacer su curiosidad. El corazón del Clan se encuentra a dos millas de la aldea, en lo más profundo del bosque junto al túmulo. Allí se reúnen regularmente los treinta y dos Garou que lo conforman. Serán recibidos cordialmente y les ofrecerán su mejor hospitalidad. Al cabo de un poco tiempo el consejo se reunirá para escuchar a Hornhulf Beawulf, señor de Kingsbridge. Antes de hablar, este les saludará uno a uno agradeciendo su presencia. Después recitará el siguiente discurso:*

*Durante años hemos tenido el convencimiento de que nuestra felicidad era auténtica y que nada debíamos temer. Hemos prosperado complacientes en la seguridad que nuestro dominio nos proporcionaba, ignorantes de la amenaza que se cernía sobre nosotros. Pero ahora el velo que nos cegaba ha caído. El Wyrn estaba profundamente enquistado en nuestra tierra sin que lo sospecháramos. Los señores de Gaelaer, a quienes teníamos por humanos pusilánimes incapaces de presentar una amenaza son en realidad los peores, los más antiguos de nuestros enemigos. ¡Son Vampiros! Durante más tiempo del que me atrevo a sospechar han medrado en silencio y sin efectuar movimiento alguno, tramando en sus salones nuestra caída. Ahora han declarado proscrita a toda la aldea y reúnen a más*

## LADY GÊNEVE

Sire: Arikel

Generación: 4ª

Fecha del Abrazo: 300 a. C.

Naturaleza: Confabuladora

Conducta: Arquitecto

Edad Aparente: 19

### Atributos

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 5.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

### Habilidades

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 2, Liderazgo 1, Pelea 1, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas C.C. 4 -Daga-, Equitación 2, Etiqueta 3, Música 5 -cantar-, Sigilo 1, Supervivencia 2.

Conocimientos: Lingüística 3 -Inglés, Francés, Latín-, Política 2, Sabiduría Popular 1.

### Ventajas

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 4,

Presencia 5, Potencia 2,

Dominación 3, Fortaleza 2.

Virtudes: Conciencia 2,

Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino de la Humanidad: 2.

Fuerza de Voluntad: 7

## SIR GALBRAITH

Sire: Lady Gêneve

Generación: 5ª

Fecha del abrazo: 597 d.C.

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Protector

Edad Aparente: 25

### Atributos

Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

### Habilidades

Talentos: Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 4, Empatía 2, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas C.C. 6 -espada-, Equitación 4, Etiqueta 2, Tiro con arco 3, Sigilo 2, Supervivencia 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Política 2, Sabiduría popular 3, Senescal 3.

### Ventajas

Disciplinas: Celeridad 6, Auspex 2, Presencia 3, Potencia 3, Fortaleza 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5.

Senda de la humanidad: 3.

Fuerza de Voluntad: 7

de los suyos junto a un ejército humano para arrasar nuestras tierras y exterminarnos. Pero yo os digo ¿Acaso nuestros colmillos se han vuelto romos y hemos dejado de





*afilar nuestras garras? Nuestros espías parientes han conseguido averiguar esto y ahora estamos preparados. Esas pretenciosas abominaciones esperan encontrarnos en letargo e ignorantes. Pero yo estoy preparado. ¿Lo estáis vosotros? Estoy seguro de que así es, y de que enseñaremos una o dos cosas a esos chupones antes de que mueran y sus huesos se sequen al sol.*

Tras hablar así todo el Clan le aclama y se sumen en una noche de celebraciones y rituales recordando a los grandes guerreros de antaño. Justin utilizará el don Sombras de la hoguera para relatar la leyenda de los Beawulf. Si los personajes aceptan su invitación, podrán formar parte de la historia, lo que sería una excelente oportunidad de utilizar la técnica de la retrospectiva. Después los personajes son invitados a tomar parte en la fiesta, así como de las batallas que acontecerán. Si parecen dudar, Gaul, el Theurge contemplastrellas les recordará la letanía: Combate al Wyrms allí donde lo encuentres.

#### Vástagos

De la misma manera que en el apartado anterior, la presencia de los personajes en Gaelaer puede obedecer a los mismos motivos. O bien están de paso o responden a la llamada de Sir Galbraith. En el primer caso se encontrarán con el castillo de éste en su trayecto, o bien –si por algún motivo desean evitar el camino principal– un servidor Ghoul patrullando los senderos les verá, invitándoles a disfrutar la hospitalidad del castillo y de los Señores de Gaelaer. Si no lo hacen así estarán infringiendo una de las leyes de los vástagos, al no honrar el dominio de otro sobre un territorio, y al hacerlo, incurrirán en la ira de

Sir Galbraith. Si no aceptan su ofrecimiento mandará a sus ghoul y soldados a capturarlos durante el día mientras duermen llevándoles al castillo, donde no será un anfitrión tan amable como en los demás casos.

De cualquier manera, los personajes acabarán por ser recibidos por Galbraith. A su lado se encuentra siempre una bellísima dama de aspecto joven que se presentará como Lady Gêneve, aunque él la llama siempre mi señora. Si han sido llamados para ayudarles serán muy bien recibidos y les ofrecerán una hospitalidad dionisiaca poniendo a su disposición a varios miembros de su rebaño privado, hombres y mujeres de gran belleza y con una sabrosa vitae, aunque les pedirán que no maten a ninguno. Si son por el contrario extraños, les recibirán más formalmente y les permitirán alimentarse de algunos de los miembros menos atractivos del rebaño. Luego les pedirán ayuda para acabar con los lupinos de la zona, puesto que los caminos ya no son seguros, y viajar de noche es tan peligroso que no les dejarán marchar del castillo hasta que la amenaza que estos presentan haya desaparecido. En el castillo ya se encuentra un numeroso grupo de vástagos que colaborarán con los señores de Gaelaer a cambio de favores, o en pago de alguna deuda que tuvieran con éstos. Alguno de éstos es tan antiguo como los anfitriones y conocerá parte de la leyenda de Gêneve y Galbraith, que puede o no contar a los personajes si estos se ganan su confianza de alguna manera. Por su propia seguridad, serán invitados a permanecer en el castillo hasta que todo acabe. De cualquier manera, si los personajes intentan abandonar el castillo, solo

### HORNHULF, PUÑO DESAFIANTE

**Rango:** 4º

**Tribu:** Colmillos Plateados.

**Raza:** Hominido

**Auspicio:** Philodox.

**Atributos**

**Físicos:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4.

**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4.

**Mentales:** Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3.

**Habilidades**

**Talentos:** Actuar 1, Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4 –Combate Cerrado–, Empatía 5, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5 –Crinos–.

**Subterfugio** 1, Instinto primario 3.

**Técnicas:** Armas C.C. 3, Equitación 2, Etiqueta 4 –Garou–, Herbolaria 2, Pericias 1, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con Animales 3.

**Conocimientos:** Investigación 2, Ocultismo 2, Política 4, Enigmas 3.

**Ventajas**

**Dones:** Persuasión, Mirada Intimidatoria, Sentir lo Sobrenatural, Garras como cuchillos, Verdad de Gaia, Ataque circular, Armadura de Selene, Fuerza del Deber, Golpe de gracia, Inspiración, Poderío de Thor, Roce del Derribo.

**Gnosis:** 7.

**Rabia:** 8.

**Fuerza de voluntad:** 9.

tendrán que enfrentarse a algunos guardias humanos, y podrán hacerlo, pero en la primera noche serán atacados por algún explorador Garou solitario, demasiado enardecido como para esperar a sus compañeros de manada. Si después del inci-

# dia de juego

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para **DIA DE JUEGO**, podéis enviarnos este boletín de participación cumplimentado a:

**DIA DE JUEGO**

c/Diputación, nº 185, entresuelo 5º 08.011 Barcelona

Tel: (93) 451.42.11 – Fax: (93) 451.47.58

## boletín de participación

Nombre y apellidos:

Dirección:

Provincia:

Teléfono:

Población:

Código Postal:

Club:

Deseo participar en **DIA DE JUEGO** y, por lo tanto, deseo adquirir:

entradas x 500 pts. =

abonos x 850 pts. =

Importe total =



dente, los jugadores no regresaran al castillo, incrementa los ataques de los lupinos hasta que entren en razón o entren en torpor.

Una vez en el castillo y habiendo aceptado la hospitalidad de los Señores de Gaelaer, debido a las circunstancias que sean, sus anfitriones les informaran de la situación, aunque por supuesto, no dirán exactamente la verdad:

*Hace ya más de dos siglos que los lupinos asolan nuestro territorio, haciendo de nuestras existencias una continua pesadilla. Nuestros siervos perecen bajo sus garras, y más de una vez han atentado contra nuestras existencias. El odio que nos tienen es tan irracional y estúpido que no podemos entender que mal les hemos hecho. Parece ser que nuestra propia existencia es una afrenta que no están dispuestos a tolerar. Nosotros intentamos en un principio ignorar su presencia en nuestros dominios, no interfiriendo para nada en sus vidas, pero con el paso del tiempo interpretaron nuestra pasividad como un símbolo de debilidad y se volvieron más arrogantes en sus desmanes. No podemos evitar compadecer a criaturas tan simples y llenas de odio, burlas retorcidas de la humanidad que nosotros intentamos conservar noche tras noche. Debido a esto, nuestra paciente espera ha terminado. No son nuestros iguales, y mucho menos nuestros superiores, por lo que les trataremos como a las bestias amargadas que han demostrado ser. Hemos logrado reunir a algunos de nuestra estirpe para hacer frente de una vez por todas a esta amenaza, y os agradezco que me prestéis vuestra ayuda. Dentro de una semana, con la colaboración de todos, la aldea de Kingsbridge dejará de existir.*

## Escena 2: En los albores de la contienda

En esta escena tanto Garous como vástagos tienen la oportunidad de prepararse para el inminente enfrentamiento o para intentar evitarlo. Desgraciadamente lo segundo esté posiblemente más allá de sus posibilidades y de sus intenciones. Los personajes Garou, además, recibirán la misión de avisar a una de las manadas aliadas del Clan —la del Alce Gris—, que vive al norte de la aldea, para explicarles la situación y acompañarles de vuelta al túmulo. Los personajes Vástagos deberán realizar misiones de exploración al norte de la aldea de Kingsbridge, encontrándose con esta misma manada y masacrándola minutos antes de que sus compañeros lupinos puedan ayudarles. Esta será la primera escaramuza entre Vampiros y Hombres Lobo, y sembrará las semillas del enfrentamiento inevitable que tendrá lugar más adelante.

Garou

En la aldea de Kingsbridge los preparativos para la batalla se aceleran. Los humanos construyen una empalizada para retrasar el avance de los



atacantes cuando llegue el momento, mientras la parentela de los Aulladores al viento supervisa las operaciones y se entrenan para el combate. Mientras, en el túmulo, el Clan también actúa con rapidez. La mayoría de guerreros combaten entre sí para estar preparados, y algunos se han dirigido a la Umbral con la esperanza de que alguno de sus espíritus aliados les enseñen algún don para prevalecer en la batalla. Si alguno de los personajes desea hacer lo mismo, permíteselo, aunque no tenga experiencia para pagarlo —puede hacerlo más adelante—, puesto que los

espíritus están más que dispuestos a ayudar a sus aliados Garou. Por supuesto, también pueden combatir contra algunos de los campeones de la tribu para demostrar su destreza en combate. Al pasar dos días, Hornhulf les encomendará una misión. Les pide que vayan a buscar a una de las manadas aliadas al Clan.

*Los miembros de la manada del Alce Gris no han acudido a nuestra llamada, y aunque confío en que se encuentran bien, es posible que nuestro mensajero haya sido interceptado por nuestros enemigos. Si es así debemos avisarles, puesto nada saben del peligro que se nos avecina. La*





mayoría de mis hermanos de sangre están ocupados preparándose para la batalla y explorando nuestros territorios en busca de alguna señal de peligro. Os pido que os encarguéis de esto.

Pese a que en principio no necesitarán nada para cumplir su objetivo, Hornhulf accederá a cualquier petición razonable que los personajes le hagan. La manada del Alce Gris vive a unas millas al norte de Kingsbridge, y el trayecto en forma de lobo no dura más de dos horas. Mientras se dirijan hacia las cabañas donde se encuentran sus aliados, deja que perciban la inminente desgracia que esta a punto de tener lugar. Poco antes de llegar, desgarradores aullidos de dolor les prevendrán de lo que allí está pasando. Cuando entren en el claro del bosque donde se encuentran las casas la escena que allí se encuentren será dantesca. Cinco vampiros ocupan el lugar en el que se encuentran yaciendo en el suelo los cadáveres horriblemente mutilados de cuatro hombres y dos mujeres. Mientras, los vástagos beben la sangre de un Garou en forma Crinos que agoniza. Al parecer, fue el único de la manada que tuvo tiempo para transformarse y ofrecer resistencia,

testimonio de lo cual es el abdomen desgarrado que uno de los vampiros se sujeta con sus brazos. La rabia de los personajes exigirá venganza ante tal atroz y cobarde crimen, así que es de suponer que atacarán. Desgraciadamente, los vampiros están ahora ahitos de sangre y serán enemigos difíciles, de manera que podrán escapar de la justa furia de los Garou. No obstante, si crees que los personajes tienen alguna idea especialmente brillante para capturar a los vampiros —que sea realmente buena y original, por favor—, puedes permitirlo siempre y cuando la lleven a cabo con éxito. Debes impedir en cualquier caso que maten a todos sus enemigos, para poder pasar directamente a la escena tres con sus prisioneros como los secuestrados. Además es lógico que los aulladores al viento deseen interrogarlos antes de eliminarlos. Cuando regresen al túmulo la vergüenza que les embargue debería ser abrumadora. Ellos han fracasado en su misión, y aunque nadie les reprenderá por su fallo, algunos Garous mirarán despectivamente a los personajes a partir de ahora, puesto que la manada del Alce Gris era muy querida.

#### Vástagos

Para los personajes vástagos, la escena tiene una estructura similar a la anterior, pero con los papeles cambiados. Durante dos noches podrán hacer lo que deseen para prepararse para el enfrentamiento, como por ejemplo capturar humanos para asegurarse un suministro seguro de sangre o conseguir algún tipo especial de armas o armadura. Después Sir Galbraith les encargará que se dirijan hacia el norte de Kingsbridge, para patrullar los bosques de la zona y eliminar a cualquiera que allí se encuentre.

*He recibido informaciones de algunos de mis súbditos más fieles, hablándome de extraños sucesos en los bosques que se encuentran al norte de la aldea maldita. Por lo visto viven allí mortales, aliados de los lupinos, según dicen mis informadores parientes carnales de éstos. Si esto fuese cierto, me gustaría que limpiarais mis tierras de tal abominación. No me consta que en aquellos parajes haya también cambiaformas, pero de ser así, deberéis tener cuidado y limitaros a averiguar su número y hábitos, puesto que no espero que os enfrentéis en combate a ellos.*

A tal efecto les proporcionará caballos ghouls con los que llegarán en menos de una hora. Los personajes podrían negarse a cumplir las ordenes del

# infoJOC

¡INFÓRMATE!



¡PREGUNTA!

sobre novedades, sobre los sistemas de juego, sobre las jornadas,  
sobre cómo confeccionar tu baraja de *El Señor de los Anillos-SATM*  
y sobre sus reglas

Martes, miércoles y jueves de 15.30h a 17.30h

**Tel (93) 345 85 65**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS -Juego de rol y cartas coleccionables-  
ROL -Todas las colecciones JOC Internacional-  
CIVILIZACIÓN Y DIPLOMACIA ESTRATEGIA SIMULACIÓN HISTÓRICA



antiguo, siendo entonces Lady Gêneve quien insistirá para que satisfagan sus ordenes, mostrándose tan convincente como sea necesario.

Al llegar al bosque del norte, cualquier vástago con sentidos aguzados podrá vislumbrar una hoguera en el centro del bosque. Cuando se dirijan hacia el claro empezaran a oír extraños cánticos y tambores, puesto que la manada del Alce Gris se encuentra celebrando un ritual. Gracias a esta circunstancia y al hecho de que no están enterados de la situación de tensión entre vampiros y lupinos, podrán ser atacados por sorpresa, mientras estén aún en forma humana. Si así lo hacen, sólo uno de ellos tendrá tiempo de transformarse en Crinos, pudiendo los otros seis ser destrozados como humanos normales.

Justo cuando acaben con el último Garou, y los personajes estén presumiblemente dándose un festín con la sangre de sus enemigos —recuerda los efectos de la sangre Garou—, llegarán al lugar la manada enviada por Hornhulf para avisar a sus camaradas. Cuando vean lo sucedido entrarán en frenesí y atacarán sin piedad a los personajes. Puede que estos hayan sido capaces de eliminar a siete lupinos cogidos por sorpresa y en forma humana, pero no podrán hacer frente durante mucho tiempo a una manada furiosa y preparada para el combate, por lo que deberían intentar huir, llegando hasta los caballos ghouls. Si no lo hacen así, seguramente perecerán.

Cuando regresen al castillo y expliquen lo sucedido, Sir Galbraith les tratará con renovado respeto por haber eliminado a toda una manada de lupinos. Él simplemente esperaba que los personajes consiguieran información que confirmase o desmintiese la presencia de sus enemigos en ese lugar, y no esperaba que pudieran o quisieran enfrentarse a ellos. De este modo, la opinión que tendrá a partir de ese momento respecto a sus invitados será muy superior a la anterior.

### Escena 3: Un desafío y un juramento

Después de la pequeña batalla de la escena anterior, los personajes de uno y otro bando tendrán un pequeño respiro para lamer sus heridas. Con la muerte de alguno —o varios— de sus compañeros comprenderán lo igualado de las fuerzas y que el desenlace más probable de la situación sea un baño de sangre después del cual sólo algunos queden en pie para contarlos. No obstante se darán cuenta de que el ritmo frenético de los acontecimientos ya no puede ser cambiado, y que las posibilidades de una solución

pacífica son mínimas. Los Garou, por supuesto, clamarán venganza contra los que mataron a la manada del Alce Gris, secuestrándoles para llevarlos ante el consejo y una vez allí ajusticiarlos. Los personajes Garou serán los elegidos para llevar a cabo esta misión, limpiando así su honor por haber fracasado en su anterior cometido. En cuanto a los personajes vástagos... desearles suerte para que alguno sobreviva, puesto que ésta es la escena más difícil a la que tendrán que hacer frente. Si logran evitar la muerte, se habrán convertido en auténticas leyendas. Al final de la escena, los Garou desafiarán a Sir Galbraith plantando en el patio de armas del castillo una estaca con el cuerpo de algún vástago y éste jurará borrarlos de la faz de la tierra.

#### Garou

El Clan de los Aulladores al Viento está furioso. Las celebraciones y rituales que tuvieron lugar hace apenas unas noches han quedado ya muy lejos, y la extraña alegría que invadía los corazones de los Garou por su inminente enfrentamiento contra el Wyrn ha sido sustituida por la amargura de haber perdido a sus compañeros de la manada del Alce Gris. En la reunión del consejo posterior a ese suceso, se elevan muchas voces —sobre todo de los Ahorun del clan— a favor de asaltar el castillo, mientras que otros defienden que sería mejor esperar a que sus enemigos ataquen para estar en terreno propio. Todos acaban conviniendo en que un ataque frontal al castillo sería un suicidio, pero tampoco pueden olvidar el crimen que se ha cometido con sus hermanos y claman venganza. Finalmente Hornhulf resuelve la disputa. Una manada realizará una incursión en las tierras de Sir Galbraith y espíará a los vampiros hasta encontrar a los que cometieron el crimen. Una vez hecho esto, será su cometido capturarlos y llevarlos ante el consejo, donde serán ajusticiados en presencia de todo el Clan. Cuando haya que decidir quienes serán los encargados de cumplir con tal cometido, Hornhulf mirará fijamente a la manada de los jugadores, diciendo que ellos tendrán el honor de vengar a quienes no pudieron proteger.

Para cumplir con su objetivo tienen muchas opciones, siendo la peor y más peligrosa de todas entrar al castillo para raptar a los vástagos —aunque sea de día—. Aunque los vampiros tienen el sueño pesado, un Garou basta para desperezar a cualquiera de ellos, y además están bien protegidos por guardias humanos y Ghouls, sin contar a la pequeña hueste que se agolpa a las afueras del foso. Lo más fácil es esperar en alguna encrucijada a que el grupo de vástagos patrulle por allí alguna noche, cosa que acabarían haciendo tarde o temprano, puesto que su misión es explorar y

asegurar los caminos. El modo de capturar y llevar a los prisioneros a la aldea no debería ser demasiado complicado, pudiendo funcionar una emboscada bien preparada o algún subterfugio más retorcido a elección de los personajes. Si realizan un ataque frontal cabe la posibilidad de que su presa huya. Una vez hayan inmovilizado a los vampiros —con cuerdas, estacas o cualquier otro medio— podrán llevarlos a la aldea.

Allí serán recibidos como héroes y los miembros del Clan darán por subsanado su anterior error. La presa que han conseguido les redime de su culpa y así lo proclamará el consejo. Una vez solucionada esta cuestión, Hornhulf empezará a leer los cargos de los que se acusa a los vampiros. La escena que seguirá es puramente interpretativa. Los prisioneros intentarán defenderse o pedirán que finalice la farsa y que les maten de una vez. Algunos se mostrarán altivos y pedirán la oportunidad de defender su causa en combate singular contra algún miembro del clan, de manera que alguno de los jugadores podría ofrecerse como campeón en la lucha. Solo sobrevivirá uno de ellos, que huirá al castillo. Otros morirán sin tanto ritual, confesando todo lo que saben sobre los planes de sus compañeros condenados. Al final de la noche, los personajes y todo el clan se prepararán para la batalla, que según ha confesado uno de los chupones antes de morir, tendrá lugar la noche siguiente.

#### Vampiros

Para los personajes vástagos la escena será bastante más difícil, siguiendo la tónica de los sucesos que se relatan para los Garou, pero con los papeles cambiados, como sucede a lo largo de toda la historia. Aún así, hay pequeñas variaciones; si bien saldrán a patrullar los caminos la noche antes de la batalla, no lo harán solos, de manera que la mayoría de bajas de esta parte de la historia sean de personajes no jugadores vampiros. Por cada miembro del grupo les acompañará un PNJ. Si lo deseas, puedes hacer que esto sea idea de alguno de los personajes, que recordando el anterior enfrentamiento con lupinos prefiera tener superioridad numérica frente a un posible encuentro con los cambiaformas.

Además, como narrador suele ser positivo que alguien quede vivo al final para escuchar la historia, así que permite a los personajes que exhiban buenas maneras librarse de la muerte definitiva a manos de los lupinos. Pueden intentar escaparse durante la emboscada inicial, o en algún momento de distracción durante su cautiverio —breve— durante el trayecto a Kingsbridge, utilizando algunos de sus poderes sobrenaturales más sutiles como Presencia, Dominación, Ofuscación o Quimerismo. Una vez lleguen al



túmulos también pueden intentar defenderse de las acusaciones de sus enemigos intentando dialogar con ellos, aunque éstos sólo escucharán lo que tengan que decir aquellos con nivel de senda superior a seis —es decir, aquellos que no huelan a Wyrn—. Esta es una escena puramente interpretativa, y cualquier intento de utilizar la fuerza bruta en el túmulo tendrá como consecuencias la rápida exterminación del atacante. Asimismo cualquier intento de activar cualquier poder de control vampírico frente al consejo tendrá el mismo resultado. Si todo lo demás falla, los lupinos ofrecerán a los prisioneros la posibilidad de enfrentarse a uno de sus campeones en combate singular para quedar en libertad. También es cierto que escucharán a cualquier Gangrel que posea el poder de Protean La sombra de la Bestia, de la misma manera que lo harán frente a cualquier seguidor de la senda de la bestia. Todos los que consigan sembrar una mínima duda sobre su culpabilidad serán custodiados en una de las casas de la aldea bajo la atenta mirada de cinco guardianes. Intentar escaparse durante esa misma noche significaría la muerte para los personajes, pero recuerda que éstos saben que la noche siguiente Sir Galbraith atacará Kingsbridge, lo que seguramente les dará una oportunidad de escaparse durante la batalla e incluso participar en ella (de hecho la batalla tiene lugar

en el corazón de la aldea, así que difícilmente podrán evitarla).

De este modo la escena acabará de la siguiente manera para los personajes. Los que hayan conseguido escapar llegarán al castillo para relatar lo sucedido. Los que sigan capturados en la aldea pero se hayan librado de la muerte podrán intervenir en la siguiente escena. Los que hayan caído flotarán como cenizas al viento durante toda la eternidad. Permite que generen personajes nuevos para participar en la batalla como alguno de los aliados de Sir Galbraith, para que no sean convidados de piedra en la última fase de la historia.

#### Escena 4: Una Amarga victoria

Nada puede ya evitar la contienda abierta entre ambos enemigos, y mientras los habitantes del castillo de Galbraith se aprestan para la batalla, los Garou del Clan de los Aulladores al viento cantan terribles canciones sobre la lucha que tendrá lugar esa noche.

##### Garou

Durante el día una calma intensa invade la aldea. Algunos Garou increpan a Hornhulf por no permitirles atacar ellos antes y esperar al enemigo

como lobeznos asustados, pero el líder del Clan sabe que un ataque al castillo sería suicida y que además, es su deber proteger a la aldea y a los que allí habitan. Sabe que sin su ayuda estarían perdidos. Antes del anochecer manda a los jóvenes más impetuosos del clan al camino acompañados de algunos cazadores con arcos para intentar frenar en la medida de lo posible el avance de sus enemigos. Unas dos horas y media después de la caída del sol aparece el ejército de Sir Galbraith. Son unos cincuenta caballeros armados con lanzas y espadas, acompañados por unos trescientos soldados a pie.

##### Vampiros

Al anochecer, el ruido de un ejército preparado para marchar despierta a los jugadores vampiros. En el salón de armas del castillo se reúnen todos y Sir Galbraith da las últimas instrucciones para la batalla a los veintipocos vástagos allí reunidos.

*Marcharemos junto a mis caballeros al frente del ejército hasta llegar a la aldea. No nos detendremos hasta llegar a allí, aun a costa de separarnos del grueso de mis hombres. Durante las últimas noches hemos oficiado misas en las que han comulgado con mi sangre, para asegurarnos su lealtad y su valor en combate. Mi señora ha bendecido a los capitanes con sus dones y serán capaces de enfrentarse al delirio que los lupinos provocan en los humanos. Además,*







*benos fraguado armas de plata para esta noche que están a vuestra disposición, puesto que es conocida por todos la debilidad de esas bestias frente a este metal. Nosotros, los vástagos seremos los encargados de acabar con estas criaturas, dejando a nuestros servidores mortales la tarea de arrasar la aldea y enfrentarse a su parentela. Ahora, alimentaos copiosamente de mi rebaño, puesto que necesitaremos hasta la última gota de vilae para prevalecer.*

Una vez dicho esto, el ejercito se dirigirá rápidamente hacia Kingsbridge, tardando dos horas en empezar la batalla.

#### La batalla

El choque entre los contendientes es cruento y rápido, y la caballería penetra rápidamente en la aldea. Una vez allí el tumulto y los gritos lo invaden todo. Una marea de invasores se enfrenta a sus habitantes mientras los Garou pasan a Crinos y comienzan a buscar a los líderes vampiros del ataque. Los más valientes de entre éstos localizan rápidamente entre la muchedumbre a las gigantescas formas de aquellos y cargan contra ellos. Los personajes de ambos bandos pueden obrar como deseen, es decir, pueden luchar contra los humanos del otro bando o contra las criaturas sobrenaturales de éste. No obstante, cuanto más destaque en la batalla un jugador, más posibilidades tendrá de ser retado por un poderoso enemigo. Por cada turno de batalla en el que se enfrenten a un humano tira 1D10. Con un 7-10 el siguiente turno son retados por un enemigo de su categoría. Conforme avance la lucha será cada vez más evidente que los atacantes tienen la victoria asegurada. Pese a que los Garou son todo un reto para la mayoría de vástagos allí presentes y el combate entre los señores de cada bando está igualado, los soldados de Sir Galbraith aplastan a los aldeanos casi sin oposición, por lo que al poco rato la aldea empezará a arder, y al poco rato sólo quedarán Garous y vástagos sobre el campo de batalla, además del ejercito invasor. El Clan de los Aulladores al viento estará condenado y la batalla tendrá un ganador. A partir de ese momento, es una decisión personal para los personajes Garou luchar hasta la muerte o intentar huir para vengarse otro día. No obstante, los no-muertos han conseguido la victoria pagando un elevado coste, pues muchos de ellos yacen sobre las ruinas de la aldea muertos o en torpor, entre ellos Sir Galbraith, que se encuentra sumido en este estado tras haber luchado contra Rankor, un valeroso Ahorun de los Señores de las Sombras. Por contra, la mitad de los Garou han perecido en la batalla, entre ellos Hornhulf, que ha perecido a manos de Alaric, uno de los aliados de Sir Galbraith, y entre los supervivientes que hayan



huido pocos admitirán alguna vez haber estado presentes en la batalla por el túmulo de los Aulladores al viento.

#### Epílogo:

#### La verdadera historia de los Beawulf y el Dios tentador

Casi todos los habitantes de Kingsbridge han muerto y el Túmulo ha sido destruido por los invasores. Los Aulladores al Viento que han sobrevivido guardan silencio, pero ninguno olvidará jamás lo sucedido, y es posible que mediante la memoria racial de los de su especie, alguno de sus descendientes reconozca en el futuro a quienes participaron en la batalla. En cuanto a Lady Geneve, se retiró a las mazmorras más

profundas del castillo cuando vio a su amado en torpor llevándose con ella y ninguno de los vástagos les volverá a ver en mucho tiempo. En las mazmorras de la abadía de Northampton, en una parte de éstas que todos sus habitantes han olvidado que existiera, una fría risa es el único testigo de la satisfacción de un antiguo Malkavian consumido por el odio hacia los dos vástagos de Gaelaer. La estirpe de los Beawulf le sirvió bien, y él nada pidió a cambio durante cinco siglos.

*Es lamentable haber tenido que sacrificar a tan valiosos peones para conseguir mi objetivo. No obstante, ahora que el rey duerme y la reina le llora en silencio y ahora que han sacrificado todos sus recursos para aplastar a mis esclavos es cuando por fin estarán en disposición de recibir mi visita. Me ofreceré a despertar a su inmortal amante sin pedirle nada a cambio y ella me creerá. Es*



*increíble lo fácil que resulta engañar a aquellos que no desean oír la verdad...*

### Leyenda de Genève y Galbraith

En los albores de la época más oscura de la humanidad, sobre el siglo VII d.C., Genève encontró a Galbraith. Él era un noble caballero atrapado en la espiral de violencia y muerte que provocaban las continuas guerras feudales propias de su tiempo. Su mirada guerrera y desafiante escondía, no obstante, uno de los corazones más cálidos que pudieran encontrarse entre sus semejantes. Ella era una antigua vampira del clan Toreador, por aquel entonces todavía humana. Sin embargo se encontraba dominada por completo por la debilidad de los de su sangre. Ni por un momento podía dejar de admirar la belleza en cualquiera de sus formas, y noche tras noche se entregaba a todos los placeres que pudiera proporcionarse. Desgraciadamente, y debido a su relativa juventud entre los vástagos, no pudo pasar desapercibida por demasiado tiempo entre los que respiran, y finalmente decidió huir de su Bretaña natal. Decidió dirigirse a Gales, pensando en que la belleza de sus paisajes y la sencillez de sus gentes le proporcionarían un nuevo y maravilloso comienzo.

La realidad que allí se encontró fue bien distinta. Aquel era un pueblo tan temeroso de Dios y tan supersticioso como el que había dejado atrás, y no pudo establecerse con la comodidad que ella hubiera deseado, por lo que durante largos años vagabundó de pueblo en pueblo y de aldea en aldea, hasta que un día encontró su oportunidad. Esta se presentó en la forma de un joven noble cuya familia poseía algunas tierras y podía ofrecerle seguridad, algo que había estado buscando durante demasiado tiempo. Utilizando su deliciosa presencia y sus argucias sobrenaturales consiguió cautivar a Sir Galbraith de Gaelaer, que cayó rendido a sus pies, y que pese a la oposición de sus familiares contrajo matrimonio con ella, convirtiéndola en Lady Genève. Cuando el fraile que ofició la ceremonia pronunció "hasta que la muerte os separe" un extraño presagio cruzó por la mente de ella, sin saber porqué. Desde aquella noche, las habladurías y los rumores sobre las extrañas costumbres de la nueva Señora no dejarían de escucharse en los confines de aquel recóndito lugar, aludiendo a sus esporádicas apariciones nocturnas y a su reservado talante, además de a su belleza sobrenatural. Pero a ella poco le importarían esos chismorreos de la purría de sus dominios. Ahora que había obtenido lo que

buscaba, se preparó para extender su poder por cualquier medio necesario, para asegurar su futuro. Soñaba con una eternidad de placeres paganos que hicieran de su muerte en vida una celebración perpetua, pero escarmentada de su experiencia en la tierra que la vio nacer y morir, decidió que para poder crear su paraíso debería construirlo según sus designios.

Mientras tanto, Galbraith vivía sometido a los deseos de su esposa. Cualquier petición que ésta realizase, fuera de la naturaleza que fuera, obligaba al joven noble a desvivirse por conseguirla. De cualquier manera, ésta jamás reveló su condición vampírica a aquel al que había utilizado, confiada de que el amor que inspiraba en él bastaba para controlar la situación. Sinceramente enamorado de ella, el descubrimiento de la verdadera naturaleza de su inmortal amada le sumió en la más profunda de las contradicciones. Hasta aquel fatídico momento, él había dado por buenas las explicaciones de su mujer referidas a sus votos cristianos de no volver a ver la luz del sol y a alimentarse frugalmente, pero cuando la descubrió una noche consumiendo la sangre de uno de sus criados el velo que le cegaba desapareció. Su amor era una criatura del Diablo. El infierno que se abriría a sus pies a partir de entonces dividió su alma, y

no había noche en la que no vigilara de cerca a Lady Genève intentando sorprenderla en sus necesidades antinaturales, para cerciorarse de aquello que no podía creer. Con el paso del tiempo, y convencido por fin de su terrible hallazgo, decidió matarla.

Desgraciadamente, sus súbditos intentaron adelantarse. Lo que a él le había costado tanto ver, cegado en su devoción por ella, había sido casi inmediatamente obvio entre aquellos que noche tras noche sufrían sus apetitos. Así, al amanecer de un infausto día, irrumpieron en el castillo decenas de campesinos para borrar de la faz de la tierra a aquella criatura maligna mientras dormía. Poco pudieron hacer sus guardias frente a aquellos que habían perdido a sus hijos por culpa de la insaciable vampira, por lo que tras una breve escaramuza la turba penetró en las dependencias privadas de la señora. Galbraith, sintiendo como su corazón se desgarraba ante la perspectiva de perder a aquella a la que había jurado destruir, decidió bajar a las mazmorras donde sólo él sabía que ella moraba y envolviéndola en una espesa cortina de terciopelo huyó con ella hacia el norte. Allí, en el interior de un espeso bosque se sentó abatido y esperó al anochecer. Con el último rayo de sol Lady Genève abrió los ojos, para encontrarse deso-

## II Campeonato Mundial de SATM

17 y 18 de Enero de 1998

**Torneo Istari**  
clasificatorio para el  
**Campeonato Europeo y Mundial SATM**  
en

**DÍA DE JUEGO:**

7, 8 y 9 de Noviembre  
Madrid

Centro Comercial Puerta de Toledo

**Inscripciones en:**

**DÍA de JUEGO Madrid:**

Tel.: 91-447 07 46 – 91-451 42 11

E-mail: <ddj@cambrabcn.es>

**infoJOC:**

Tel.: 93-345 85 65

Fax: 93-346 53 62



rientada en un lugar que no conocía y en presencia de su marido. Él, con una calma pasmosa, le explicó todo lo que había sucedido. Le contó que había sabido de su naturaleza vampírica desde hacia ya cierto tiempo, y que había jurado matarla por ello. Después le relató como la plebe se había alzado y había entrado en el castillo para matarla, y cómo él la había salvado de una muerte segura. Finalmente le pidió que lo matase, porque su alma estaba dividida y su amor por ella no conocía límites. Se sentía totalmente consumido por la pasión, y no quería pensar en lo que algún día podría llegar a hacer por ella. Le dijo que la amaría siempre si no le mataba. Confundida y asombrada, Genève no podía dejar de mirar a Galbraith viendo algo que hasta entonces no pudo advertir. El amor de aquel que hasta entonces había sido su títere era puro y sincero; ninguna de sus habilidades podría haber provocado esa admiración y sumisión. En aquellos momentos contemplaba lo más bello que viera jamás, y no sabía como responder a ello. Tras varios minutos de silencio entre los dos, le preguntó si en verdad querría amarla para siempre, a lo que él respondió que sí, y que aún así le faltaría tiempo para poder quererla. Ella no pudo contenerse más y le abrazó cálidamente acercándolo poco a poco. Le besó por primera vez y bebió de él hasta dejarle sólo una gota de vida en su cuerpo, para después nutrirle de su vitae espesa y convertirle irremisiblemente en uno de los condenados. Y jamás hubo en la historia de la estirpe abrazo más cálido que aquel que en la profundidad de un bosque al norte de Gales uniese para siempre a Sire y Neonato. Durante los siguientes meses se alimentarían de pueblo en pueblo y de los buhoneros que hallaban en su camino, pasando los días refugiados en las profundidades de antiguas y lóbregas cuevas, para volver al cabo de tres años a las tierras que les pertenecían. Al llegar allí Galbraith reclamó el título que había perdido y lo consiguió derrotando en duelo a su hermano, al que mató. A partir de entonces gobernó inflexiblemente y castigó a aquellos que se habían rebelado contra él, bajo la atenta mirada de su compañera. Transcurrieron así los años, y después de los años los siglos, y aquella pequeña región dominada por los moradores de la noche se fue expandiendo lenta pero imparablemente, mientras ambos se juraban amor eterno noche tras noche. De éste modo fue como sus ansias de poder entrarían en conflicto con Hornhulf Beawulf, Puño Desafiante, Señor de los Aulladores al viento y de la aldea de Kingsbridge, el que sería uno de sus más nobles enemigos en toda su existencia. Y cuenta la leyenda que ya por aquel entonces Viggo, el solitario y consumido Malkavian que

sembraría las semillas de su tragedia para la eternidad, reía quedamente en su frío refugio en la abadía de Northampton.

### Leyenda de los Beawulf

Esta es la historia que los Garou de los Aulladores al viento cuentan en las noches frías de invierno para recordar de donde viene su felicidad actual y de cual fue el precio que se pagó para conseguirla. Todos los cachorros de la tribu la conocen de memoria y ser elegido para recitar alguno de sus pasajes en un consejo o celebración ritual es un gran honor. En ocasiones, los Galliard utilizan el don de Sombras de la hoguera para que los oyentes participen en la historia, si es así, a cada personaje se le asigna uno de los héroes de la crónica según su auspicio.

*Oíd al buho contar la historia  
pues sus ojos lo ven todo  
para preservar la memoria  
de los que antaño lucharon  
y al enemigo ganaron  
consiguiendo así la gloria.*

Hace cinco siglos, Urdekar Baewulf, Mirada penetrante, Ahorun de los Colmillos Plateados era el líder de su manada. Habiendo dejado las tierras de sus antepasados en las tierras altas escocesas, prefirió seguir su propio camino y junto a sus compañeros erigir su propia Clan, puesto que su temperamento inquieto y guerrero no le hubieran permitido conseguir el puesto de jefe del consejo que ostentaba su padre sin desafiarle antes. Así, él y sus cinco hermanos de manada, Ulrik, Selina, Frederik, Kyle y Justin se dirigieron hacia el sur, caminando por los caminos de los hombres durante el día y aullando a la luna por los senderos del bosque durante la noche. Vagaron así durante un tiempo hasta encontrar lo que habían estado buscando en el condado de Gaelaer: un Túmulo que bendecía a las tierras circundantes con los dones de Gaia y que para ellos significaba la oportunidad de un nuevo comienzo. Desgraciadamente, el Wyrn estaba enquistado profundamente en aquellos parajes en la forma de un antiguo vástago que desde la cercana abadía de Northampton controlaba los designios de todas las criaturas que allí moraban. La influencia de éste se reflejaba en todas las cosas que allí sucedían, y Urdekar y su manada no tardaron en percatarse de la naturaleza corrupta del auténtico señor de aquellas tierras, de la misma manera que la presencia de los Garou no pasaría inadvertida para el vástago. Al principio, demasiado débiles como para

poder hacer frente a su enemigo, e ignorantes de su verdadero poder, decidieron no tener en cuenta la presencia de éste hasta poder enfrentarse a él con la fuerza suficiente como prevalecer. De esta manera, reclamaron para sí la aldea de Kingsbridge y consagraron el lugar sagrado que ésta contenía para su nuevo Clan, los Aulladores al Viento. Sin precipitarse, pero sin pausa, comenzaron a aparearse con los habitantes de la aldea y las manadas de lobos cercanas para poder disponer cuanto antes de una nueva generación de guerreros que fortaleciesen al Clan recién creado. Desgraciadamente, esa sería una tarea que requeriría más tiempo del que ellos disponían de manera que cuando el Antiguo que los observaba atacó, se encontraron en desventaja. Ulrik, hermano de sangre de Urdekar, siempre había sido el más violento de la manada, como correspondía a su raza lupus, pero desgraciadamente su agresividad empezó a hacerse cada vez más manifiesta y frecuente hasta que, incapaz de controlar sus más escondidos instintos, empezó a atacar a los humanos de la aldea, gozando primero esporádicamente, y luego más frecuentemente de los placeres prohibidos de la carne humana. Cuando sus hermanos lo descubrieron no pudieron creer lo que veían, pero la posibilidad de que su camarada estuviera manchado por el Wyrn y que sus continuas depredaciones dieran como resultado la pérdida de la aldea, el túmulo, y todo por lo que habían luchado era tan terrible que decidieron sacrificarle. Urdekar, como jefe de la manada y señor del clan fue el encargado de administrar el castigo, y sólo después de haber administrado el golpe fatal, y en plena agonía de su compañero la dominación que nublaba las acciones de Ulrik cayó como un pesado manto y este relató a su manada como había sido el títere del vampiro que se consideraba a sí mismo señor de aquellas tierras. Con su último estertor suplicó a sus compañeros que le vengaran y les perdonó por haberle matado.

Dicen que no hay nada más triste que el aullido de un Garou que descubre que sus nobles acciones han sido desde el principio fruto de las maquinaciones de un vástago. Urdekar aulló llorando a su hermano durante más de tres noches seguidas, al término de las cuales marchó junto a su manada hacia Northampton, al encuentro de su enemigo. Tal como éste había previsto. A pleno día entraron en la abadía, y ningún monje de los que allí moraban intentó detenerlos. Esperaban encontrar un cadáver amortajado y frío que no fuera capaz de ofrecerles resistencia, pero eran totalmente ignorantes del poder que su enemigo tenía en sus manos. Cuando los cinco héroes tocaron el reseco cuerpo del antiguo,





situado en las profundas catacumbas del castillo fueron instantáneamente subyugados por su poderosa dominación, y obligados a esperar el anochecer en silencio. Cuando el cainita despertó, todo pareció perdido, e incluso Urdekar tuvo miedo, pues el poder de su enemigo era en verdad muy grande. Pero en su soberbia y orgullo, el vampiro decidió jugar con sus víctimas tentándolas y ofreciéndoles sus más secretos anhelos para ponerles a su servicio y convertirles en sus esclavos.

Apartó a Kyle, el Ragabash, de los otros y le enseñó nuevas formas de trascender los límites de su especie y su cultura que éste jamás antes había soñado, diciéndole así: Bebed tres veces de mí y jamás volveréis a sentir os incomprendido. Yo haré que los demás entiendan vuestra visión y la lleguen a apreciar. Sed mi esclavo y no volváis a vivir a medias. Pero Kyle, el embaucador, no se dejó embaucar y se negó a servirle, así que el vástago le arrancó los ojos y la lengua arrojándolo a una profunda mazmorra donde murió pocos días después.

A Selina, la joven Theurge, le dijo así: Formad parte de mi séquito inmortal y os garantizo conocimientos y secretos que ni en vuestras visiones más salvajes hayáis podido siquiera imaginar. Nunca más volveréis a necesitar a vuestros espíritus de conocimiento si me servís. Pero Selina, más sabia de lo que el antiguo había creído, se negó a perder su alma, sabedora de que en realidad el ofrecimiento que se le hacía la privaría de la voluntad de conocer. Furioso, su interlocutor le susurró extrañas palabras durante largas noches hasta que Selina perdió la razón.

Justin, el Galliard de la manada tuvo que soportar la tentación de verse a sí mismo como el bardo más famoso de su tribu. Puedo ofreceros historias y canciones que se remontan más allá de la antigua Grecia. Yo he visto cosas que vos jamás soñaríais, dejadme que os las cuente y sed vos el narrador de un mito tan antiguo y poderoso como yo mismo. Pero Justin no quería escuchar los oscuros relatos que su interlocutor pudiera contarle y mucho menos tener que repetirlos, así que se negó. Se dice que su sangre sirvió de tinta para escribir su propia elegía. A Frederick, el Philodox, le ofreció el poder de conocer las mentes y los corazones de los hombres y de ser capaz de eliminar cualquier injusticia mientras le sirviera. Vos tenéis la verdadera naturaleza de un autentico juez, puesto que parecéis conocer bien la esencia de las cosas en sí mismas. Abstraeros pues de toda pasión y contestadme ¿Acaso os pido yo que me sirváis en vano? Junto a mí podréis ser un verdadero juez de los destinos de mis siervos, seréis dueño



de sus vidas y dueño de terminar con ellas. Cuenta la historia que sintiéndose tentado por la proposición del vampiro, se sintió culpable de no cumplir con su deber con la letanía y el mismo puso fin a su vida atravesándose el corazón con su Klaive.

Y Finalmente, en la última noche, le tocó el turno a Urdekar Beawulf y el vástago habló así: Vos sois un auténtico líder, puesto que os preocupáis de vuestros inferiores. Siendo así, estoy seguro de que me comprenderéis, puesto que yo comparto vuestras inclinaciones. Servidme y serviréis a vuestro pueblo. Nada os pediré, excepto fidelidad, y en cambio mucho será lo que he de ofreceros: paz y prosperidad para vos y los vuestros, libertad para seguir vuestro pro-

prio destino durante siglos... y todo esto a cambio tan solo de vuestros votos de servidumbre. Bebed tres veces de mí y regid vuestro destino. Servidme y seréis libre. Y cuenta la leyenda que Urdekar impuso durante un momento su voluntad sobre la del antiguo y consiguió atacarle, venciendo y escapando de la abadía, consiguiendo así la paz y la prosperidad para las generaciones venideras, además de inscribir su nombre con gloria en infinitud de canciones y otras historias.

Y así, los Garou del Clan de los Aulladores al Viento no volvieron a oír jamás el nombre de Viggo, que reiría en silencio y en solitario durante bastante tiempo en su lóbrego refugio en la abadía de Northampton.