

LUNA NEGRA.

INTRODUCCIÓN.

El Narrador exigirá a sus jugadores que en el equipo de personajes haya un Gangrel con ANIMALISMO 2, TRATO CON ANIMALES 1, PROTEAN 2; un Tremere con conocimientos de biblioteca y AUSPEX 2; y un personaje con nacionalidad turca que sepa leer (opcional, ver*).

CAPÍTULO 1: Llegada al castillo.

Cada uno de los personajes llega al castillo del rey Gustav von Vlaubbe, un recóndito castillo al este del Cáucaso, después de haber recibido cada jugador una misiva personal y secreta que habrán de mantener en completo secreto, bajo pena de caza de sangre.

El Narrador informa a sus jugadores que hay rumores de que el rey es un aliado muy especial del Sacro Imperio Romano-germánico. El Imperio Carolingio está en pleno apogeo con Carlo Magno a su cabeza. Ese gran conquistador tiene un enorme aprecio inexplicablemente grande por el minúsculo reino de von Vlaubbe y por su persona. El imperio nunca dejará desprotegido al reino y sus miles de soldados siempre estarán a su disposición en cualquier momento.

El castillo es de estilo gótico alemán de reciente construcción (siglo XII). A él accederán los jugadores tras pasar el primer control de la guardia: dos ghoules armados con lanzas y espada envainada en la puerta levadiza; los jardines repletos de soldados imperiales y reales; y el segundo control de guardias, formado, aparentemente, por dos vampiros de fuerza 3, inteligencia 2, resistencia 3, celeridad 1, protean 3, y auspex 3.

En una almena cercana a una ventana se encuentra otro vástago que usando el protean 3 está en forma de murciélago. Podrá ser visto sólo por tiradas de percepción a 7, y desenmascarado por auspex 2 dif 7.

El último guardia vampírico está detrás de los otros. Se encuentra ofuscado y sólo podrá ser visto por un auspex 4.

Todos los vampiros están vinculados al rey. Los dos últimos tendrán las mismas características físicas que los dos visibles.

Los guardias visibles pedirán las misivas a cada uno de los jugadores y les dejarán pasar llamando a otros dos guardias que les escoltarán hasta llegar a presencia del rey, que les estará esperando para mantener una entrevista completamente en solitario.

En caso de que el narrador tenga constancia de que algún jugador ha roto su pacto de silencio, los vampiros "no-visibles" estacarán al personaje y le llevarán ante el monarca, que les infligirá un daño mortal con la disciplina de QUIMERISMO 5. Le hará creer que con un solo soplo el personaje sale ardiendo. El vampiro cae en letargo durante un año y se anula su personaje hasta el final de la crónica. Si el personaje reaparece en sucesivas aventuras tendrá un trastorno mental moderado que elegirá el narrador. La misma suerte correrá aquel que no respete lo suficiente al monarca en su entrevista.

ENTREVISTA CON EL REY:

"Hace ahora ya tres siglos, hubo una gran guerra en la que los demonios Sarracenos se rebelaron a su príncipe y arrasaron todo mundo conocido. Vuestros amos perdieron todos sus reinos y tierras por lo que quedaron sumidos en la mayor de las pobreza...

Me mandé entrevistar con ellos y, en mi humilde magnificencia, les di una no-vida que les devolvió toda su grandeza aumentando así todo su poder, que se multiplicó por 1.000.

He mandado llamar a vuestros amos como exigencia del pago de ese favor que les hice y habréis de realizar una misión oculta y muy importante.

Lo primero que tendréis que hacer es encontrar al Trémere Alexander Schmidt. Se os dotará de medios para llegar a su poblado y allí él continuará con mi relato.

No volváis con las manos vacías o conoceréis la extensión de mi poder."

El rey no da más explicaciones y con "la audiencia ha terminado, dejad a vuestro rey", todos habrán de seguir a dos guardias a una habitación pequeña en la que sólo hay una mesa con: tres espadas a dos manos, uno de ellos (nº 2) tiene una bonificación de DAÑO+2. Un arco largo con 100 flechas. Un juego de 5 dagas arrojadas ocultas fácilmente. Un hacha de combate D+1 que será sólo manejable para F4. Dos alabardas mágicas D+1, que tendrán una inscripción ofuscada sólo leíble por auspex 2 (dominae espíritu gratiae y magnus focus est), en la que tras un turno de preparación sale una bola de fuego que hace un daño agravado de D+1. Tres escudos de cuero RESISTENCIA+1 y uno de metal R+2. Un par de botas de trepar con ATLETISMO+2 sólo cuando la acción implique separar los pies del suelo más de un metro. Dos medallones con inscripciones germanas no entendibles por ellos

<< Das leben ist mehr das gehen mit gute companien >> y << ...und die tierich-menschlich hoch Weib wird mit dem grobe Baume und Tieren ins Walde fragen und sprechen können >>. El Trémere podrá traducirles el primero: "la vida es ir con buena compañía". Si el Narrador desea continuar con "partida2" tendrá que asegurarse de que los jugadores no pierdan el segundo medallón.

Cuando salen del castillo ya cargados se encuentran con dos carrozas completamente negras y con 5 ghoules de los que no se podrán alimentar. Llevan a un niño en cada uno de los vehículos para que les sirvan de alimento en caso de algún infortunio pero no tienen más que 4 puntos de sangre cada uno.

El viaje dura 4 días después de los que tendrán que cazar por tener una debilidad acumulada, teniendo AUTOCONTROL-1 para frenesí. Los carruajes les dejan y se van sin mediar palabra alguna. En caso de que los jugadores quieran irse del poblado, aparecerán de la nada, ya que se encuentran ofuscados a nivel 5 en la espesura del bosque próximo al pueblo.

CAPÍTULO 2: El poblado.

El poblado tiene unos 500 habitantes. Es de gente rural con una economía basada en la agricultura. Abunda la superstición, por lo que los jugadores habrán de extremar sus precauciones a la hora de cazar. El narrador preguntará en cada tirada de caza si se quiere caza normal (dificultad 8) o caza meticulosa (dificultad 6, pero – 2 PUNTOS DE SANGRE). Si hay pifia, será descubierto por la muchedumbre y será perseguido con una eficacia superable por INTELIGENCIA + ATLETISMO dif 7.

En el poblado hay casas particulares (0), 3 posadas(1,2,3), una tienda de equipo general (4), una armería (5), una herboristería(6), un curandero(7), una herrería(8), una comisaría(9), una taberna(10) y establos comunitarios (11) y la Iglesia del pueblo, que está en el centro de la aldea.

(Se supone que había un mapa)

El acceso al pueblo les será denegado y tendrán que entrar por una gruta secreta sólo visible por AUSPEX 2 o con una tirada de percepción dif. 8. Llegarán a la altura de la taberna 3 tras pasar por unos túneles de tierra que huelen a azufre y les hace sentir tremendamente incómodos. Escuchan ruidos por todos lados e incluso gritos de terror. Aunque no ven nada saben que les están vigilando muy de cerca. Continuamente escuchan respiraciones en sus orejas pero al volverse no hay nadie. Verán ratas y similares. En caso de haber algún

personaje Toreador hará una tirada de AUTOCONTROL dif. 6 para no entrar en frenesí cobarde.

LAS POSADAS:

"El oriental muerto" (1): Precios estándar. Comida mala. Servicio bueno y suele ser frecuentada por soldados del imperio fuera de servicio buscando mujeres y vino. Peleas frecuentes. Mal visto por la gente debido a las sospechas de que allí se cometen actos amorales y carnales. Precio: 1 m.c. por noche. Por las ventanas entra el sol.

"Superchería" (2): Los precios son un 25% más elevados. Comida y camas de calidad (limpias) Frecuentada por gente pudiente. Las ventanas tienen contraventanas en buen estado. Precio: 1'5 m.c. por noche. En el marco de la puerta hay una pequeña señal negra en forma circular, es una luna negra. Si alguien tiene OCULTISMO 1 o SABIDURÍA POPULAR 3 podrá averiguar que es la marca utilizada por algunos vástagos casi neonatos rebeldes a la tiranía de los ancianos.

"El marinero perdido" (3): Esta es la peor de las tabernas, comida y hospedaje pésimos. Hay borrachos por todos lados e incluso un olfato inmortal puede llegar a oler que la muerte se ha posado ya sobre alguno de esos cuerpos que descansan sobre las mesas y el suelo del salón principal Las peleas aquí están a la orden del día con lo que las ventanas no están lo suficientemente opacas como para no dejar entrar el sol. Precio: 0'5 m.c. por noche.

TIENDA DE EQUIPO (4)

La tienda de equipo tiene todo el material disponible a precio de ciudad. Para cosas extravagantes se requiere un tiempo de espera y un pago por adelantado. La tienda compra objetos extraños como pone en un cartel "SE COMPRAN OBJETOS EXTRAÑOS Y DE VALOR"

ARMERÍA (5):

Está regentada por un mozo de unos 26 años, hermoso y muy pálido. Un vástago con auspex 3 detectará su condición de vampiro poderoso (todos sus atributos a 4, 7ª generación).

Extrañamente, la armería sólo abre por la noche.

En la puerta cerrada pone que hay que hablar con el comisario primero para poder comprar un arma, después se pagará por adelantado y se esperará durante un tiempo mínimo de 2 meses a que llegue una misiva real que te permita usar el arma en cuestión, y sólo ese arma.

Se reparan armas y armaduras. Si se puede hablar con el muchacho a solas, se le podrá sacar la posible ubicación del Tremere con una tirada de MANIPULACIÓN + INTIMIDACIÓN dif.6, que será errónea ya que creará que se está hablando del herbolario y este no será el sujeto en cuestión.

HERBORISTERÍA (6) / CURANDERO (7):

Se podrá leer un cartel en la puerta: "Cerrado. En caso de emergencia grave hacer sonar la campana".

La herboristería tiene todo tipo de hierbas curativas (de valor inferior a 300 m.o.) y no dispone de venenos. El curandero es el encargado de curar a los soldados y habitantes del poblado.

Al llamar se escucha: "¡¡VOYY!!", se abre la puerta maciza de madera con trabajo y aparece un viejo decrepito con larga barba y lleno de arrugas, en camisola blanca inmaculada y piernas enclenques y desnudas. En su mano porta un bastón de madera silvestre con apariencia poco estable:

- Dios hizo la noche para dormir, así que si no se está muriendo nadie... os la veréis conmigo... fui un gran guerrero en las guerras milenarias contra los sarracenos... (SUSPIRO) ¡ay! ¡qué tiempos aquellos! Cuando yo era el terror de esos perros.... fue la época más maravillosa... un día, cuando yo aún era un soldado raso, recuerdo que descubrí que un general de nuestro regimiento era uno de esos malditos sarracenos que se había infiltrado en nuestras filas... pero claro escuché una conversación suya con otro soldado... ¿cómo llamarlo?... demasiado... "amistosa"... je je je... y nosotros éramos muy hombres... así que tenía que ser un perro sarraceno... le registré sus avalorios.. y descubrí una carta en sarraceno en que él había recibido la felicitación de su rey por toda la información que le había dado... maldito... y pensar que yo me había bañado con él en el mismo lago... yo era un jovencito muy atractivo ¿saben? – si hay alguna chica en el grupo le sonreirá pícaramente... le faltan varios dientes, la estampa es cómica.

El viejo es muy querido y necesitado en la aldea. Los jugadores no deberán matarlo ya que es el único traductor de sarraceno que hay en la aldea.

LA IGLESIA:

La iglesia está cerrada por ser de noche, pero, una vez pasado un tiempo, uno de ellos nota algo extraño y le ha parecido ver una vela en el interior. La única manera de entrar sería que uno de ellos escale hasta una de las ventanas y arroje cuerdas a los demás para que suban. La ventana está abierta y da a una escalera de caracol:

Arriba: Campanario, hay 2 cuerdas largas (la número 1 está podrida, sólo se darán cuenta al hacer una tirada de AUSPEX 2 dif 6)

Abajo: Planta de cruz latina, lleno de columnas con cariátides y rejería. Una de las rejas está endeble y con un hierro macizo suelto. El altar tiene un retablo inmenso y un crucifijo enorme que hace sentirse incómodos a los jugadores y entrar en frenesí a todos los jugadores con menos de FUERZA DE VOLUNTAD 3, todas las tiradas en la que entren en juego los atributos físicos serán disminuidas en 2 dados de 10.

En uno de los absidiolos hay una losa que propaga un pequeño zumbido sólo audible por vástagos con AUSPEX. Sólo se puede levantar entre dos vampiros fuertes ayudándose de una palanca, por ejemplo el hierro que se soltaba de la rejería.

Bajo la losa hay una escalera muy rústica, al dejar el hueco al descubierto, los personajes con AUSPEX harán una tirada de frenesí cobarde.

La escalera da a una biblioteca enorme iluminada por velas y llena de libros polvorientos en estanterías de madera muy viejas. Hay libros de sabiduría popular, novelas de caballería, "tesoros" monolingües y bilingües de ruso, alemán e italiano, hay libros de leyenda, herbolaria, ciencia, anatomía, etc...

Al fondo se ve una persona muy pálida que impone mucho respeto a todo el que lo mira (PRESENCIA 6) . Es el Trémere. Cuando ve a los personajes se ofusca:

“¿Quiénes sois y qué hacéis aquí?”

Una vez aclarado todo sienten que tienen que mirar hacia un lado de la mesa en particular donde ven una carta en la que se lee TENED CUIDADO CON DRAUSSER... , el aura del Tremere se deja de sentir. Cuando se va a coger la carta el mensaje desaparece. La carta es un papel en blanco que tendrá que ser pasado por la llama de una vela para poder ser leída. El personaje que intente dar calor al papel tendrá que hacer una tirada DESTREZA + FULLERÍAS dif. 6. Si hay pifia la carta será quemada con lo que los jugadores tendrán que apañárselas para encontrar un nosferatu (que está en la taberna 2) que les venda información de dónde pueden encontrar al Tremere otra vez por una alabarda, dos espadones, un juego de dagas y el medallón 1. Estará en una cripta del cementerio, fuera del poblado, en el bosque, lindando a las murallas de protección.

-El único que sabe sarraceno en el pueblo es el anciano curandero. En caso de haber matado al anciano, los jugadores habrán de ir a la aldea de al lado (5 días de viaje) y encontrar al traductor del reino Tendrían que superar una tirada de MANIPULACIÓN + INTIMIDACIÓN para que la persona que traduzca el texto no les denuncie al averiguar su contenido.

CAPÍTULO 3: La carta.

En el anverso se puede leer auf Drausser von Tannenbaum. La carta dice:

" Anno Domini 1.201

Querido amigo:

He recibido noticias tuyas que me preocupan y he decidido ayudarte en tu empresa. Es evidente que la decisión del rey Gustav nos ha perjudicado a todos los vástagos de la Luna Negra y que en su tiranía nos ha coartado la libertad. Nos ha sumido en la más profunda de las pobrezaes espirituales y ahora quiere llevarnos con él a la miseria y ruina materiales.

Todos mis hijos quedan desde este momento a tu disposición. Será necesario el sacrificio de muchas no-vidas, pero sólo así podremos alzar nuestro cántico de victoria.

La Luna Negra ha de seguir viviendo a través de los siglos.

Que el camino del cielo lleve todos tus actos a buen fin.

Hans von Salzburg

Príncipe vástago de Rumania "

El próximo paso será traducir los medallones. En la biblioteca de la iglesia hay "tesoros" bilingües arcaicos. El Narrador puede poner el listón aún más alto haciendo que el único diccionario alemán esté en turco, por ejemplo (*), con lo que sólo uno de los jugadores sabrá usarlo. En tal caso, al comienzo de la partida el narrador se asegurará de que el personaje turco sepa leer.

Algún jugador Tremere o con conocimientos literarios será el encargado de la traducción, que no será totalmente exacta.

MEDALLÓN 1: " La vida es más que ir con buena compañía ".

MEDALLÓN 2: "... y el gran sabio medio animal medio humano podrá preguntar y hablar con el gran árbol y animal del bosque".

Ya no se puede hacer nada dentro del poblado. Los personajes tienen que salir del pueblo por la ruta oculta. Si van hacia las puertas los guardias no les reconocerán e irán hacia ellos en masa por lo que tendrán que salir corriendo y dirigirse hacia la gruta.

Cuando estén cerca de la entrada secreta a la gruta verán a un niño de unos 6 años, rubio, piel blanca y ropa de campesino que se escabulle dentro con mirada temerosa.

Entran en la gruta y no ven a nadie, siguen avanzando escuchando los mismos ruidos. A la mitad de la gruta descubren que les rodean unos lupinos deformes que les atacarán por sorpresa.

| | FUERZA | PELEA | DESTREZA | ESQUIVAR | RESISTENCIA |
|----------|--------|-------|----------|----------|-------------|
| LUPINO 1 | 4 | 4 | 5 | 5 | 7 |
| LUPINO 2 | 6 | 4 | 3 | 6 | 5 |
| LUPINO 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| LUPINO 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |

| OFUSCACIÓN | PROTEAN | ATLETISMO | DAÑO |
|------------|---------|-----------|---------------|
| 2 | 3 | 5 | o o o o o o o |
| 2 | - | 6 | o o o o o o o |
| - | - | 4 | o o o o o o o |
| 3 | - | 5 | o o o o o o o |

Los lupinos no matarán a más de 2 vampiros, y nunca al gangrel. Los supervivientes serán estacados. Casi llegando el amanecer, un grupo de 7 lupinos normales y el niño que habían visto antes se les acerca. El chaval se dirige al gangrel y le dice: "Gandolf desea entrevistarse con vos". Les vendan los ojos y les cargan.

Yendo por el bosque escuchan un ruido extraño, es otro grupo de unos 5 hombres lobo que se les une y les rodea. El Gangrel escuchará en su mente "ven a mí, acércate, no temas, ningún daño te será hecho". Ninguna palabra se les dirigirá, aunque escucharán continuos gruñidos y aullidos. Se les llevará, guiado por el niño, a una madriguera lupina para hablar con el jefe de la manada.

Llega la salida del sol y con ella el sueño vampírico... cuando se despiertan los personajes se encuentran en una habitación/cueva enorme y oscura. Está iluminada por antorchas controladas colgadas en la pared. Lupinos hay por todas partes que no les pierden detalle alguno. Están preparados por si tienen que atacar. Uno de los lupinos se acerca al Gangrel le quita la estaca y le desata, le hace una señal y se lo lleva a otra habitación.

CAPÍTULO 4: Misión Lupina.

CONVERSACIÓN CON EL PERSONAJE GANGREL:

El jugador se encuentra en una galería de la cueva donde ha sido llevado sin fuerza. En caso de que el vampiro intente atacar será dominado hasta que la conversación acabe.

En la habitación hay un trono en el que un lupino de más de 3 metros está sentado. Tiene pinta de ser un anciano, pero salta a la vista que el ser goza de muy buena salud y de mucho poder.

"Recibe un saludo en Gaia. Espero que mis cachorros no hayan sido demasiado bruscos al salvaros la vida. Soy Gandolf, jefe de la manada de este paraje.

Los hombres-lobo han sido llamados, al igual que los vampiros a ser seres sobrenaturales odiados y temidos por las gentes durante el largo transcurso de su existencia... y por eso nos admiran y persiguen.

Es de Gaia sabido que nosotros buscamos la pureza del alma y luchamos contra todo mal que pueda contaminar el espíritu, pero entre nosotros empieza a destacar un grupo de rebeldes que se consideran a ellos mismos renegados y deformes. Ellos corrompen el noble nombre de los Garou y a toda nuestra estirpe.

Tenemos constancia de que los Danzantes de la Espiral Negra están tomando posiciones en toda Europa y se están haciendo cada vez más poderosos.

Necesitamos tu ayuda, amigo lobo. Nosotros somos sus hermanos de camada y no podemos hacer nada contra ellos porque nos detectarían y aniquilarían aprovechándose de nuestras debilidades y flaquezas... ellos nos conocen bien...

Sin embargo, tú y tus compañeros podríais acabar con el jefe de la manada del poblado...sabemos dónde está y cómo matarlo, pero os necesitamos a vosotros y a vuestros poderes sobrenaturales...

Nos han llegado dos guerreros de la manada andina que os acompañarán y seréis alimentados con sangre Garou que multiplicará por 2 vuestras fuerzas y habilidades... no será fácil, pero Gaia os protegerá y guiará vuestras almas... si es que aún os queda de eso...

Tenemos información que os puede interesar sobre las relaciones entre un tal Gustav y un grupo de vosotros llamado la Luna Negra. Si nos ayudáis, la información será vuestra."

El jefe de la manada se levanta del trono y se acerca al jugador.

"¿Qué dices?..."

Si el jugador se niega, todos serán eliminados uno por uno, si no se niega, prosigue la aventura.

Los jugadores son desangrados hasta sólo dejarles un punto de sangre y se les alimenta con sangre lupina, que hará que en cada tirada tengan un dado más. Los lupinos sacan de la cueva a los jugadores con los ojos vendados y cuando se les quitan los vendajes se encuentran en medio de la espesura del bosque con la entrada a la gruta delante.

Uno de los lupinos entra delante y el otro espera que entren todos para entrar el último. El silencio es sepulcral, cuando llevan un minuto andando escuchan un "quiénes sois y qué hacéis aquí" que viene de su espalda.

Cuando se dan cuenta de la situación ven lo siguiente: X=>Espiral Negra; O=> Garoues *=>jugadores (partida pensada para 5)

Los jugadores no podrán escapar ya que con un estruendo verán que se han bloqueado las salidas con dos grandes piedras que sólo podrán levantar 3 seres sobrenaturales con una tirada de FUERZA dif 13 (acumulables). Tendrán que quedarse y luchar.

Espiral Negra:

| | FUERZA | PELEA | DESTREZA | ESQUIVAR | RESISTEN. |
|----------|--------|-------|----------|----------|-----------|
| LUPINO 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| LUPINO 2 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 |
| LUPINO 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 |
| LUPINO 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 |
| LUPINO 5 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 |

| ATLETISMO | PROTEAN | DAÑO |
|-----------|---------|---------------|
| 5 | 1 | o o o o o o o |
| 5 | 2 | o o o o o o o |
| 5 | 1 | o o o o o o o |
| 5 | 1 | o o o o o o o |
| 4 | - | o o o o o o o |

Hombres-lobo manada de Gandolf:

| | FUERZA | PELEA | DESTREZA | ESQUIVAR | RESISTEN. |
|----------|--------|-------|----------|----------|-----------|
| LUPINO 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| LUPINO 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |

| ATLETISMO | OFUSCACIÓN | PROTEAN | DAÑO |
|-----------|------------|---------|---------------|
| 5 | - | 2 | o o o o o o o |
| 5 | 4 | 2 | o o o o o o o |

Una vez terminada la batalla, con una tirada de AUSPEX 2, encontrarán una puerta secreta que da a una habitación con dos Espirales más y un gran lobo sentado en un trono, que al ver que se abre la puerta se levanta y se aparta:

| | FUERZA | PELEA | DESTREZA | ESQUIVAR | RESISTEN. |
|----------|--------|-------|----------|----------|-----------|
| LUPINO 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| LUPINO 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 |

| ATLETISMO | OFUSCACIÓN | PROTEAN | DAÑO |
|-----------|------------|---------|---------------|
| 3 | - | 1 | o o o o o o o |
| 3 | - | 1 | o o o o o o o |

Los supervivientes lucharán, por último contra el jefe de la manada:

| | FUERZA | PELEA | DESTREZA | ESQUIVAR | RESISTEN. |
|-----------|------------|---------|-----------|---------------------|---------------|
| LUPINO 1 | 4 | 3 | 6 | 5 | 6+1(medallón) |
| ATLETISMO | OFUSCACIÓN | PROTEAN | CELERIDAD | DAÑO | |
| 6 | - | 1 | 1 | o o o o o o o o o o | |

El jefe de la manada tendrá un medallón con un símbolo lupino. Con AUSPEX 2, se puede saber que tiene poderes mágicos que hace que el que lo lleve puesto tenga una bonificación de R+1 cuando se proponga aguantar un golpe.

Se les vendarán los ojos y serán conducidos a la loba de Gandolf para llevar el medallón como signo de victoria. El jefe de la manada se entrevistará con ellos y hablará sólo al gangrel:

El jefe le dará el medallón del jefe de la manada junto a uno más para cada uno de los demás. El jefe, en agradecimiento dirá:

“Este medallón os protegerá de cualquier daño que os pudiera hacer cualquiera de mis hijos, al ver el símbolo os respetarán...

Tengo entendido que os envían vuestros amos en servicio del rey von Vlaubbe. Os pongo en conocimiento que tras un viaje a Rumanía hace ya 3 años, el monarca fue... ¿cómo lo llamáis?... ¡ah sí!... vinculado... al príncipe Hans de Salzburgo. Al que ahora debe obediencia ciega y eterna.

El príncipe Hans ha urdido el más complicado de sus planes ordenando a Gustav que combata hasta la muerte al grupo que llamáis la Luna Negra. Todo está fríamente calculado y el príncipe está jugando con las dos barajas. Ha puesto a sus tropas mortales al servicio de Gustav, que las usa para destruir las madrigueras débiles e infieles de la Luna Negra en

nombre de la Justicia. Pero es uno de los más acérrimos miembros de la sociedad secreta y apoya la causa con sus hijos en la oscuridad.

El Wyrm habita en él hasta límites insospechados. Controla los hilos de la mayoría de las nuevas dinastías reales del mundo oriental. Para ser exactos, sólo les faltan los reinados de vuestros señores. Si es que esto no ha ocurrido aún. El rey Gustav ha mandado llamaros para que le ayudéis a luchar en contra de la Luna Negra. Sois los mejores generales y estrategas de vuestros reinos, con lo que vuestra partida ha dejado indefenso a vuestros amos. Sin vosotros, las tropas inmortales de Hans von Salzburg lo tienen muy fácil para arrebatarse esos tronos y asesinar a los monarcas. Vuestros amos serán sustituidos por súbditos leales al príncipe.

Creo que este es el justo pago por vuestra ayuda. Con esto considero zanjado el asunto de los Danzantes. En cuanto salgáis volveremos a ser enemigos mortales, así que, abandonad la cueva...

Que Gaia esté presente en tu destino y guíe tus actos..."

El jefe de la manada se levanta del trono y todos los lupinos empiezan a gruñir y a amenazarles. Sin darse cuenta son estacados, vendados sus ojos y cuando recobran la movilidad ven que casi está amaneciendo y están justo al lado de sus carrozas reales, que abandonaron en la fortaleza de von Vlaubbe con 1 ghoul cada una.

Cada jugador irá a su reino lo más rápido posible para avisar a sus monarcas... si es que aún no es tarde.

FIN DE LA AVENTURA.