

Lucha de frentes

ΟΟΟΤ ΧΑΛΟΜΙΔΝΣΗΜΟΤΛΧΚΗΜΕΤΥ

M Ó D U L O

Esta es una aventura para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, pensada para una manada de Garou de tres a cinco miembros a lo sumo. Es importante que al menos uno de ellos sea Fianna y tenga el Trasfondo de Vida Pasada, o por lo menos que tenga ascendencia Celta.

Preludio

Un personaje de la manada (a ser posible que cumpla los requisitos enumerados en la introducción), es acosado durante su descanso por un repetitivo sueño, cargado de violencia y desasosiego. En él aparece un guerrero ataviado como un *highlander* del pasado, esgrimiendo una pesada espada con la que se defiende de una horda de trasgos y ogros que le hostigan sin piedad. De pronto, el combate se decanta a favor del guerrero escocés, al aparecer un grupo de Garou en forma Crinos que atacan por sorpresa, causando cuantiosas bajas a la detestable horda de fomori.

Una vez finalizada la contienda, uno de los Garous, probablemente el líder, se abalanza contra el *highlander*, quien a su vez se transforma en un emblemático Crinos, iniciándose una nueva contienda. El *highlander* demuestra ser mejor combatiente, y pese a estar mortalmente herido, lucha con renovadas fuerzas, producto tal vez de viejas rivalidades. Ases-ta duros golpes a su enemigo, quien por su parte parece bastante sorprendido por la ferocidad de su maltrecho oponente. No obstante, el resto de la manada se suma al combate en ayuda de su líder, y entre todos consiguen derrotar al berseker escocés.

Llegados a este punto, el personaje descubrirá, al ver al moribundo escocés yaciendo en el suelo,

que tiene un gran parecido físico con él, siendo casi idénticos.

La historia del túmulo

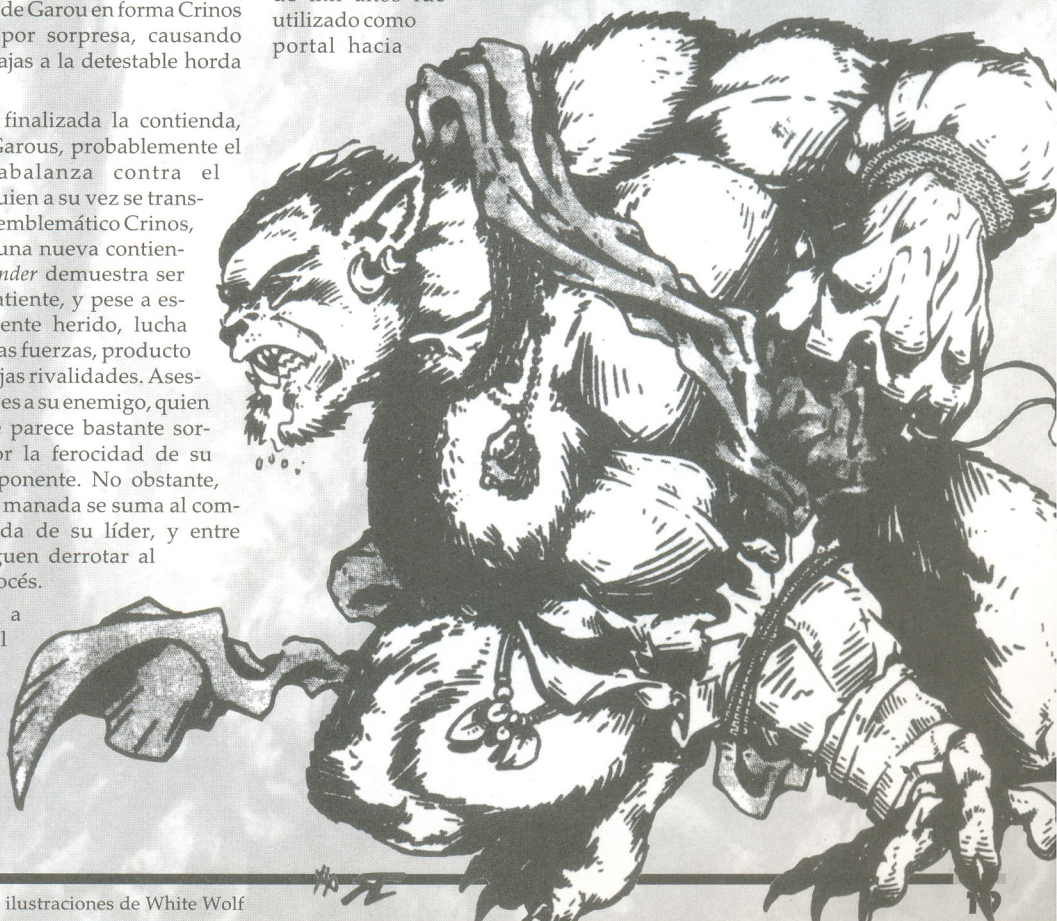
El "Túmulo de Caledonia" fue un poderoso túmulo de origen celta, erigido por poderosos Theurge Fianna, cuando Gran Bretaña aún se llamaba Albión, mucho antes de la llegada de los romanos. Está situado en las Tierras Altas de Escocia. Durante más de mil años fue utilizado como portal hacia

Hombre Lobo

Arcadia, tanto por Hadas como Garou, e incluso se le permitió libre acceso a muchos magos Verbera.

Cuando las huestes del Wyrn establecieron un baluarte en Caithness (Norte de Escocia), e hicieron su aparición por primera vez los salvajes Danzantes de la Espiral Negra, el túmulo y los clanes que lo protegían se vieron amenazados constantemente.

En 1623, un feroz Ahorun llamado Caradoc McUren (el guerrero del sueño, que en realidad se ha reencarnado en el personaje) murió defendiendo el túmulo de las garras del Wyrn, y de una manada invasora de Colmillos Plateados provenientes de Gales, que finalmente acabaron usurpándolo. Caradoc fue el último miembro de su clan, y tras su muerte, el túmulo quedó a merced de dichos Colmillos Plateados, quienes no quisieron compartirlo con nadie. Hace unas semanas, el túmulo ha sido tomado por el asalto de una fuerza conjunta de Danzantes y Nefandos, siendo éstos últimos los actuales amos, tras matar a traición a sus aliados Danzantes.



Escena Uno

A partir de este momento, el personaje elegido empezará a sentir la irresistible necesidad de ir a Escocia y buscar el túmulo, e incluso presiente que dicho túmulo corre un gran peligro y debe ir cuanto antes. Aparte del sueño que se repite cada noche, el personaje también es asaltado por "flashes" de memoria sobre lugares en los que nunca ha estado, e incluso a veces, al mirarse en un espejo, verá reflejado en él al *highlander*, que hace sus mismos movimientos, como si realmente fuese él.

Damos por hecho que el resto de la manada acompañará al personaje en su viaje a Escocia. Aunque aún no conozco la ubicación exacta del Túmulo, el personaje presiente, por alguna extraña razón, que sabrá encontrarlo.

Escena Dos

Una vez llegados a Escocia (suponemos que en avión, a no ser que la manada pueda utilizar un Puente Lunar) el personaje

sonaje será prácticamente el guía, y a medida que se adentren en las salvajes y exuberantes tierras de este país, la geografía y el ambiente le será cada vez más familiar.

En la segunda jornada de viaje, la manada, al anochecer, pasará junto a una rústica estación de servicio. Una tirada de Percepción + Alerta (dif. 7) les revelará que en el interior de la cafetería es posible oír evidentes signos de violencia. Si la manada decide investigar, comprobarán como un grupo de "sanguijuelas" hace estragos en el interior de éste (uno por cada personaje). Pese a no mostrar claros signos de estar en frenesí, parecen estar poseídos por una barbarie ancestral (En realidad, son un grupo de vampiros del Sabbat). Golpean, muerden, desgarran y desangran a todo ser vivo que se ponga a su alcance, entre salvajes y despiadadas risas.

Si la manada decide intervenir, los vampiros no se amedrentarán, y lucharán hasta el último momento con un fanatismo

Vampiros del Sabbat

Físicos: FUE 4/ DES 4/ RES 4

Sociales: CAR 2/ MAN 2/ APA 2

Mentales: PER 2/ INT 2/ AST 2

Habilidades: Alerta 3, ACC 3,

Pelea 3, Intimidación 4, Esquivar 3, Armas de Fuego 3

Fuerza de Voluntad: 8

Reservas de Sangre: 20

Rabia: 7

Dones (equivalentes): Garras como Cuchillas, Resistir Dolor, Poderio de Thor.

Imagen: Locos rabiosos, vestidos con gabardinas y parafernalia militar...

(Notas: El Narrador es libre de poner o quitar más habilidades de estos PNJ. O'Connor: +1 a todos los atributos. Armarlos como creas apropiado.)

cido de la sed de violencia. Suponiendo que la manada sobreviva, podrán ver un gran cuadro justamente encima de la chimenea, y aunque esté algo maltrecho debido a la confrontación, todo el que pase una tirada de Percepción + Alerta (dif. 6), verá que en el cuadro está representado un *highlander* de aspecto severo, que tiene un asombroso parecido con el personaje-guía (ya que Caradoc era un famosísimo héroe del folklore popular celta de la región).

Si deciden interrogar a uno de los dependientes supervivientes sobre quién



Nefandos

Físicos: FUE 2/ DES 2/ RES 2

Sociales: CAR 3/ MAN3/ APA3

Mentales: PER 4/ INT 4/ AST 4

Habilidades: Alerta 2, ACC 2, Enigmas 3, Ocultismo 4, Armas de Fuego 2

Fuerza de Voluntad: 8

Rabia: 4

Gnosis: 7

Dones (equivalentes): Argumento Definitivo, Bloqueo Mental, Fascinación, Sentidos Aguzados, Pico de Oro.

Imagen: Pálidos, siniestros, maquillados, ataviados con largas túnicas negras, y de aspecto inquietante.

es el hombre del cuadro (algo extremadamente difícil, ya que muchos están catatónicos por la experiencia sufrida: tirada de Carisma + Empatía a dif. 9) permitirá que alguien se atreva a identificarlo (ver la historia de Caradoc).

Los Olvidados (interludio)

Sólo para el narrador: Se trata de una insidiosa y radical manada del Sabbat conocida como Los Cruzados De Dios, formada por antiguos miembros del IRA, y dirigida por un fanático sacerdote del Clan LaSombra, llamado Brian O'Connor, católico y maniático religioso. Esta manada lleva operando por la zona desde hace casi veinte años, aguardando las instrucciones de un Priscus. Dicho Priscus murió hace casi veinte años (!?!?!), a manos del Justicar Nosferatu Pretodon. El Sabbat no sabe ni tan siquiera que existen, así que hasta hoy hacen honor a su nombre.

Los Vástagos contra los que los Personajes combatieron eran miembros de Los Cruzados: O'Connor empezará a echar de menos a sus hombres, y enviará a uno de sus lugartenientes. No tardará en dar con la estación, por las noticias de la televisión que emitían la masacre, e investigará por su cuenta. Auxiliado por sus "poderes de clarividencia" (Auspex 3) no tardará en dar con la identidad de quienes liquidaron a sus hermanos, por lo que O'Connor organizará una partida para vengar sus muertes (dos vampiros por personaje más O'Connor).

Escena 3

Después de varios días, por fin llegarán al túmulo, guiados por el sexto sentido que ha ido alentando al guía del grupo.

El túmulo es una especie de cúpula de piedra irregular, cubierta de musgo casi en su totalidad, y semienterrada en el suelo, tótems de madera de roble, decorados con elaborados laberintos celtas, flanquean la única entrada (el grupo de Nefandos, uno por personaje, estarán en la Umbra, esperando el momento adecuado para salir y atacar a la manada: cada uno de ellos lleva un revólver ligero, con un cargador de balas de plata, por si acaso la magia no es suficiente para acabar con los Garou). Cuando los personajes inspeccionen un poco el lugar y entren en el túmulo comprobarán que el lugar ha sido contaminado con residuos químicos, ya que hay varios bidones volcados por el suelo.

En ese momento, los personajes serán atacados por los Cruzados de Dios. Los Nefandos aguardarán en la Umbra, para rematar luego a los supervivientes. Si por algún casual, los Garous deciden entrar en la Umbra antes de que se produzca el asalto, serán atacados automáticamente por los nefandos, y 1D10 Perdiciones (Scrags), producto de la corrupción de los residuos tóxicos. Si los Personajes sobreviven, habrán salvado el Túmulo de las garras del Wyrn y de los Nefandos, pero por el momento, ya que el túmulo, aún debe de ser purificado y reabierto por los rituales pertinentes hasta dejarlo tal y como debería haber estado siempre. Quizá la manada necesite la ayuda de otros Garou más poderosos (queda a discreción del Narrador). De todos modos, el Portal hacia Arcadia se habrá perdido para siempre.

Sergio Lago y

Daniel Meléndez

