

# El Oso

ΟΟΟΤ .ωλοπιδνωμοατλκμζμν

M Ó D U L O

*El oso es una aventura de iniciación para soltar a tus personajes por las inhóspitas tierras de la Europa Medieval, y descubrir así el nuevo mundo que se abre ante tus ojos en **Hombre Lobo: Edad Oscura**.*

La aventura que estás a punto de empezar a leer está pensada para un grupo de entre tres y cinco personas formado exclusivamente por miembros escandinavos de la Camada de Fenris. Sí, lo has adivinado, esta aventura va de vikingos (más o menos), y aunque las actividades de piratería de este temible grupo tuvieron lugar principalmente entre los siglos VIII y IX, el carácter marino y comerciante (mucho más duradero) de los pueblos escandinavos puede servirte como excusa perfecta para situar esta historia en un periodo algo posterior de la Edad Media.

El hecho de que la manada tenga que componerse exclusivamente a-

mente de Camadas es “negociable”. Si alguno de tus jugadores no quiere hacerse un hombre lobo de esta tribu, no te preocupes: habla con él y convéncele para que comience la aventura llevando un PNJ; esta es la historia de un Rito de Iniciación; es una especie de introducción para una campaña más larga, y tras ella habrá numerosas posibilidades para permitir que miembros de otras tribus puedan unirse al grupo (eso sí, no podrás asegurarle que la unión se produzca de un modo especialmente alegre ni en condiciones de igualdad con respecto a los Camadas, o viceversa).

Como el objetivo básico de la aventura es la cohesión de un grupo de principiantes de cara a una crónica, tendrá más importancia la interacción de los personajes jugadores entre sí que la de éstos con PNJ.

Te facilitaría mucho las cosas que todos los protagonistas procedieran de la misma aldea (y además podrían surgir relaciones muy interesantes desde el principio: hermanos, primos, parentela, enemigos familiares, amantes...).

## Escena 1. Las piedras hablan

Esta primera escena servirá como introducción a la aventura. Si tus personajes ya han experimentado el Primer Cambio, tal vez quier-  
r a s

hacerles un pequeño prelude al respecto, en el que un mentor les explique qué son, lo básico sobre la sociedad Garou y su posición en la misma (ninguna hasta que no superen un Rito de Iniciación). Si alguno de ellos no lo ha experimentado, no te preocupes, ya tendrá ocasión de hacerlo a lo largo de la presente historia.

La acción comienza durante uno de los inviernos más crudos jamás recordados por los ancianos de la pequeña aldea que se asoma al Mar del Norte entre los fiordos noruegos. Todos los personajes serán introducidos en la aventura del mismo modo: durante una tormenta de nieve, alguien llamará a la puerta de sus respectivos hogares. Al abrir, cada uno se encontrará con un fornido hombretón rubio arrebujaado en una capa de pieles sin curtir y con el bigote y la barba teñidos de blanco por efecto de la escarcha. Su pálida piel tendrá un ligero tono azulado por causa del frío. Sólo se dirigirá a los personajes en persona; si es atendido por cualquier otra persona expresará su deseo de hablar con el protagonista. Éste gigante rubio tan sólo pronunciará las siguientes palabras: “El godi quiere verte. Ahora”, y a continuación se dará media vuelta para adentrarse de nuevo en la ventisca. Los personajes no tienen por qué conocer al hombretón, pero él sí parecerá conocerles a ellos. Rechazará cualquier gesto de hospitalidad (compartir el hogar, una cerveza, un bocado, etc.) gruñendo entre dientes un “aún tengo cosas que hacer” y desaparecerá en la fría y nada silenciosa oscuridad. La figura del godi es muy respetada, así que todos los personajes deberían salir inmediatamente a su encuentro (el hecho de no haberle visto nunca a pesar de su prestigio debería alimentar su curiosidad).

Si hay algún lupus, su introducción será ligeramente distinta. Como ya hemos dicho antes, éste es uno de los inviernos más crudos de los últimos años, así que la caza no será muy abundante. Habla con tu jugador y recréate en su sensación de hambre: la angustia de un estómago vacío desde hace semanas, la aspereza de una lengua que cuelga entre los caninos. Descríbele cómo sus costillas se distinguen muy claramente bajo su pelaje hirsuto, y luego descríbele el más dulce y cálido de los olores. El aroma de la carne y la sangre activarán inmediatamente unas glándulas salivares largo





tiempo resacas, y podrá anticipar en su boca el dulce sabor del alimento. Todos sus sentidos se inundarán con el perfume a sangre, y su instinto le empujara a seguir tan dulce rastro. El olor provocará de una enorme pieza de carne muerta colocada sobre dos palos cruzados, pero el hambre será tan intensa que, a menos que el jugador saque con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9, no podrá hacer otra cosa que lanzarse a por la pieza. En el mismo instante en que el lupo hinque sus dientes en la carne, saltará una trampa preparada por el mismo hombretón que ha visitado a los personajes homínidos, de manera que el pobre animal quedará colgando de la rama de un enorme árbol, atrapado en una red (que tendrá entretejidas hebras de plata, por si acaso) y balanceándose al capricho del viento. Lo mal que le ha sentado el hecho de tener que sacrificar a uno de sus bueyes para cazar al lobo quedará patente en el poderoso golpe con el que el hombretón dejará inconsciente al protagonista (que despertará más tarde encerrado en una jaula de hierro y plata situada en una caverna iluminada por antorchas, aunque con suficiente comida como para aliviar ligeramente su más que probable mal humor tras la experiencia sufrida)

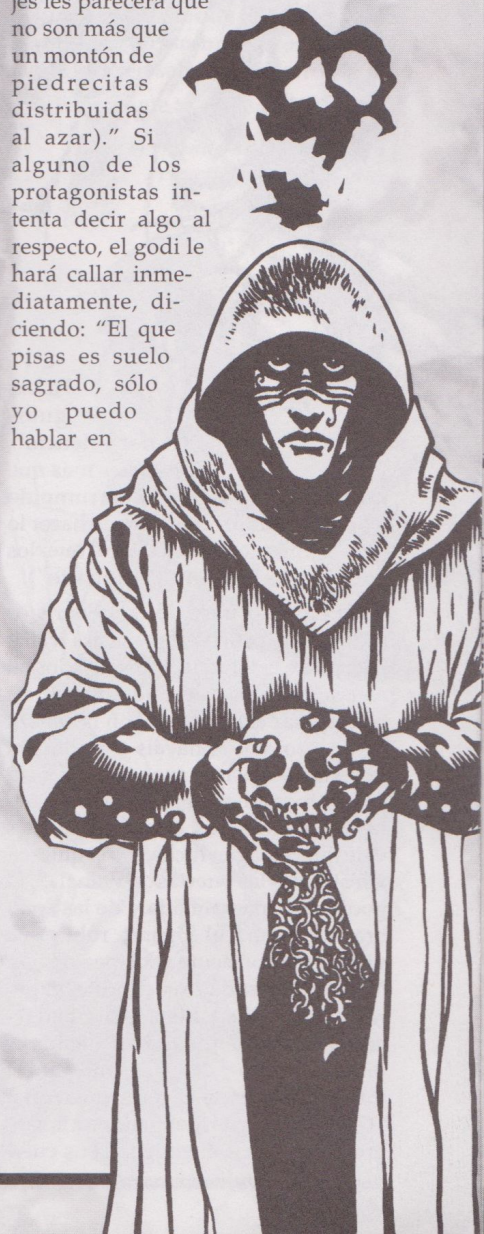
El godi al que hizo referencia el gigante rubio es el sacerdote de la aldea (y un Theurge de Rango 3), y vive a las afueras de la población, en una caverna en cuya entrada están esculpidos en roca bajorrelieves que muestran varias escenas de la mitología escandinava. Uno de ellos, el más espectacular, muestra la cabeza de un lobo mordiendo la mano de un hombre. La cueva, húmeda y cálida en comparación con las temperaturas en el exterior, resultaría muy oscura de no ser por las antorchas dispuestas a lo largo de sus paredes. Al principio resultará un tanto estrecha y angosta, pero irá ensanchándose progresivamente hasta convertirse en una espaciosa sala circular de roca. Las paredes estarán totalmente llenas de extraños símbolos y grabados, por lo demás, la estancia parecerá vacía (a excepción de un extraño bulto de pieles del que salen unos terribles gruñidos, en caso de que esté aquí nuestro amigo, el personaje lupo). Inmediatamente después de que el último de los protagonistas entre en la sala, el godi, un anciano encorvado y con el cabello y la

barba tan blancos como la nieve del exterior, aparecerá por el mismo pasadizo por el que acaban de llegar ellos (aunque ninguno habrá reparado en su presencia).

Se moverá con lentitud y dificultad y mantendrá silencio en todo momento, ignorando cualquier pregunta que se le haga. Se aproximará a los personajes que ya hayan experimentado su Primer Cambio y les dirá: "Vuestro momento a llegado. Así me lo han dicho las piedras. Acompañadme". Todo el mundo podrá sentir el poder y la autoridad del viejo, y no será necesario que nadie tire nada para entender que ese momento al que se refiere es su Rito de Iniciación.

Si hay algún personaje que aún no haya cambiado por primera vez (o si está el lupo), la intervención del godi será algo distinta; en lugar de "Acompañadme", se volverá hacia dicho personaje y le dirá, "Pero antes tú tienes algo que hacer. Desnúdate y acompáñame" Si el protagonista no lo hace voluntariamente, el anciano le pedirá a los demás que le desnuden, o bien cambiará a forma Crinos y lo hará el mismo, despejando cualquier duda que pudieran albergar los allí presentes acerca de la personalidad del godi (si el protagonista de esta escena es el lupo, evidentemente, no hará falta desnudarlo, pero sí podrías hacer que tus jugadores homínidos pasaran un mal rato llevando a hombros la jaula con la enrabietada bestia). Sea como sea, el novato terminará siendo conducido a una estancia en cuyo centro se abre una especie de alberca llena de perros que, por su apariencia y actitud parecen no haber comido en bastante tiempo. Obviamente, el personaje será arrojado en su interior: el ataque de los perros será suficiente para provocar el Primer Cambio. Cuando todos los canes estén hechos pedazos, tal vez el recién cambiado Garou no se encuentre de muy buen humor... Como Narrador, eres libre de bajarle los humos como quieras (sugerencia: resulta muy humillante ser subyugado por un viejecito), pero inmediatamente después, haz que el godi le explique escuetamente lo mismo que les explicaste a los jugadores ya cambiados en sus preludios (respecto al lupo, no olvides hacer que el godi le proporcione un modesto Fetiche [a tu elección] que le permita expresarse más o menos bien en la lengua de los humanos).

Después de esto, el anciano Garou conducirá al grupo a otra sala en cuyo centro se yergue una pequeña estalagmita truncada sobre la que descansan unos cuantos cantos rodados, cada uno de ellos con una runa distinta grabada en su superficie. El godi se presentará por primera vez: "Soy Snorri Gunnarson, otrora llamado Snorri el Temerario, ahora llamado Snorri el Sabio o Snorri el Viejo. Soy un orgulloso miembro de la Camada de Fenris; aún está por ver si se puede decir lo mismo de vosotros. Os conozco desde que nacisteis, y ya entonces sabía lo que erais. Ahora las piedras me han hablado y me han dicho que ha llegado vuestro momento (al decir esto señalará a las runas, como si resultara evidente que lo que acaba de decir está, efectivamente, escrito en ellas; a los personajes les parecerá que no son más que un montón de piedrecitas distribuidas al azar)." Si alguno de los protagonistas intenta decir algo al respecto, el godi le hará callar inmediatamente, diciendo: "El que pisa es suelo sagrado, sólo yo puedo hablar en







nos estarán, efectivamente, llenos de sangre mezclada con vino. El líquido, espeso y sabroso, bajará por las gargantas de los personajes produciéndoles una sensación de calor y bienestar... fundido en negro.

## Escena 2. El oso

Los personajes despertarán del sueño narcótico en medio del bosque, solos, desnudos y... ¡unidos por una cadena de plata sujeta a su cuello! Esta es una parte del Rito que al godi "se le olvidó" mencionar. La cadena estará fijada a sus cuellos por unas argollas, también de plata, decoradas con hermosos grabados (la cadena les restará a

todos un punto de Gnosis permanente mientras la lleven puesta y aumentará en uno todas las dificultades de tiradas relacionadas con maniobras físicas). Es una obra de los Nibelungos (boggans nórdicos), y se caracteriza por ser elástica (dando un área de maniobra de unos 10 metros de diámetro) e irrompible (la única manera de quitársela es pidiéndoselo por favor a la propia cadena, algo que, aunque muy feérico, probablemente nunca se le ocurriría hacer a un hombre lobo). El objetivo de la cadena es representar físicamente el vínculo de unión que debe existir en una manada, enseñándole a sus miembros las relaciones de dependencia, confianza y trabajo en equipo que deben forjarse entre ellos (a parte de recordarles aquel viejo axioma que dice que la cadena es tan fuerte como su eslabón más débil). Deja que Snorri les explique todo esto a ellos cuando regresen (si regresan). Disfruta unos momentos de la confusión y el enfado de tus personajes y después recuérdales para qué están donde están.

El escenario en el que se desarrollará esta escena será un típico bosque boreal: coníferas orgullosas erguidas

hacia el cielo, coníferas combadas por el peso de la nieve, coníferas que se mecen con la ventisca, coníferas, coníferas... y nieve, mucha nieve. Si no quieren morir de frío, lo primero que deberían hacer los personajes es cambiar a una forma más calentita: Crinos, Hispo o Lupus, la cadena se adaptará mágicamente al cambio; después podrán empezar su tarea. Deja que se las apañen como puedan para encontrar el rastro del oso.

Lo único digno de mención en el bosque es la existencia de una pequeña cabaña de leñadores, ya al borde de los fiordos, en cuyo interior una mujer y un pequeño se afanarán en mantener encendido el hogar y en otras tareas domésticas. No habrá nada más de interés en la cabaña (aunque una tirada lo suficientemente alta de Percepción + Instintos Primarios podría revelar un cierto olor a... oso) Haz que tus jugadores encuentren la casa, pero intenta que no se acerquen a ella demasiado (argumentos: "no es vuestra misión", "sois cinco tíos en pelotas unidos por una cadena, ¿cómo creéis que van a reaccionar?",... si no funciona, atrae su atención hacia otro lado: "¡mirad! ¿no es aquello un oso?")

Después de haber visto la cabaña, haz que el rastro descubierto por los jugadores (o si no lo han descubierto todavía, haz que lo hagan ahora) les lleve hasta una hermosa cueva de hielo situada no muy lejos, en lo más alto de los fiordos. Las estalactitas y estalagmitas de agua congelada brillarán como diamantes. Del interior de la caverna saldrá un olor que resultará inconfundible a los PJ... el de un oso. Aquí es cuando se producirá la sorpresa: Sin quererlo, el grupo habrá descubierto el rastro de un Gurahl, de lo que sólo se darán cuenta demasiado tarde, una vez estén enzarzados con la inmensa bestia. Describe un combate de proporciones épicas en el interior de la gruta helada, asegurándote de hacer hincapié en las enormes estalactitas que se desprenden del techo y del gemido que la enorme masa de hielo emite cada vez que se produce un encontronazo.

Aprovecha para eliminar a los "Camadas a la fuerza" de tus jugadores menos convencidos durante la pelea. Una vez el Gurahl esté muerto, los supervivientes tendrán que arrancarle la cabeza con sus propias manos para llevarse el trofeo y demostrar su hazaña. Mientras estén haciendo esto,

é l.

Tú has  
de guardar  
silencio".

Esto no es más que un truco para no ser interrumpido (como Narrador, eres libre de hacer lo que estimes oportuno para que los personajes respeten el "santuario").

"Escuchad pues, lo que Fenris os pide como prueba de vuestra valía. Dentro de tres lunas seréis dejados en el bosque, solos y desnudos, y habréis de regresar a este lugar con la cabeza de un oso al que hayáis matado con vuestras propias manos. Quienes sobrevivan serán recibidos con gozo entre los Fenrir. Los que mueran más vale que lo hagan luchando si quieren ver abiertas las puertas de Valhala". El godi dará una palmada y de las sombras aparecerá el gigante rubio que visitó anteriormente a los personajes. Nadie se habrá dado cuenta hasta ahora de su presencia. Llevará una bandeja con tantos cuernos como miembros tenga el grupo y dos más, uno para él mismo y otro para el godi, quien dirá: "Celebremos este momento con la sangre de nuestros enemigos" Los cuer-



los Fenrir se sorprenderán al escuchar cómo una voz anfiada y quebrada por el dolor les grita: "¡Bastardos, habéis matado a mi padre! ¡Os mataré!" Los personajes se sorprenderán al descubrir al niño de la cabaña de leñadores. Se trata, en efecto, del hijo del Gurahl muerto. Éste, al oír la algarabía procedente del santuario de su padre y desobedeciendo a su temerosa madre, salió corriendo hacia allí para ver qué ocurría. Al encontrarse con la escena de los personajes decapitando a su padre muerto, el muchachito, rubio y de unos once años de edad, se lanzará hacia el grupo insultándoles y jurando su muerte mientras empieza a experimentar su primer cambio. Los protagonistas sólo tendrán dos opciones: matar al niño-oso o bien neutralizarle de algún modo sin acabar con su vida (inmovilizándolo, dejándole inconsciente, etc.).

Si el niño es asesinado, el ejecutor (y todos los testigos) podrían convertirse en presa fácil para los coqueteos del Wyrn o el Harano: al fin y al cabo, sólo se trataba de un niño (unas cuantas pesadillas serían muy apropiadas en este caso). Si no lo matan, las decisiones que podrían tomar los jugadores son las siguientes: llevárselo consigo, devolvérselo a su madre o dejarlo allí. No importa qué decisión tomen, porque no tendrán oportunidad de ponerla en práctica. La montaña de hielo se habrá resentido tanto del combate librado en su interior y de la muerte del Gurahl (con el que tenía establecido un vínculo místico) que la gran masa helada empezará a crujir mientras se separa del continente. Deja que los Garou intenten escapar del derrumbamiento, pero no permitas que lo consigan. En última instancia, la cueva se derrumbará sobre los supervivientes y les dejará inconscientes... otro fundido en negro.

## Epílogo

Los personajes recobrarán el sentido tiempo después de que sus naturalezas lupinas hayan regenerado los daños causados por el derrumbamiento de la caverna, sólo para encontrarse a la deriva en medio del océano sobre un inmenso iceberg y sin tierra a la vista, en compañía de un Gurahl muerto (que pueden utilizar como alimento) y, probablemente, con un gran problema en forma de niño (que, para empezar, se negará a subsistir

comiéndose a su padre). Haz que los personajes se sientan muy mal por lo sucedido; haz que se sientan responsables del niño (será muy divertido ver cómo intentan pescar desde una masa de hielo en movimiento para darle de comer).

Si quieres acabar aquí la aventura, no seas muy malo y permite que los personajes puedan volver a la costa con la cabeza del oso y sean reconocidos por Snorri como auténticos Fenrir (si el grupo lleva con ellos al muchacho, que, por cierto, se llama Olaf, podrías representar la confusión que producirá su presencia en la comunidad Garou de tus jugadores). En caso contrario, aprovecha las infinitas posibilidades que te ofrece el iceberg: podrías hacer que la manada terminara llegando a alguna costa lejana (muy útil para introducir nuevas tribus en tu grupo y para pasar un buen rato a costa de tus jugadores: imagínate el pitorreo de los Fianna señalando con el dedo a un grupo de Fenris desnudos y hambrientos flotando sobre un trozo de hielo que se derrite mientras navega mansamente hacia las verdes costas inglesas o gallegas), o podrías introducirles en un banco de niebla en el Canal de la Mancha y hacerles salir en un lugar algo más exótico, como, por ejemplo, Trollheim...

## Nota sobre la cadena

Si muere alguno de los personajes durante el combate, o en cualquier otro momento, su porción de la cadena podría brillar un momento con una luminosa luz blanca y desaparecer, liberando el cuerpo de la retahíla de hombres lobo... o no. Sugerencia: sé malo. A ver cómo se las apañan para cargar con, o deshacerse, de un camarada muerto.

## Nota del autor al Narrador

Esta historia ya no es mía; ahora es tuya, y por eso aún tendrás que trabajar un poquito en ella. Yo no conozco a tu grupo (a veces ni siquiera conozco al mío), y creo que deba tomar decisiones que sería mejor que tomaras tú. Si tu grupo se compone de tres Theurge con todo a Mentales, probablemente tengan bastantes problemas en acabar con un Gurahl de Rango 1, pero si se compone de cinco Ahroun con Rabia 10, la cosa cambiaría bastante. Haz los PNJ a tu medida (si te caen bien Snorri o el gigante rubio, desarróllalos; si no, lo que se dice sobre ellos es todo lo que necesitas saber), encontrarás mucha información útil para tal menester en **Hombre Lobo: El Apocalipsis, La Guía del Jugador de Hombre Lobo** y en el nuevo **Hombre Lobo: Edad Oscura** (¡recién salidito del horno!).

Espero que te guste.

por **Fernando López Guisado** y **Francisco Garrigós Mayo**

