

CIRCULO DE LOBOS

Una aventura de Michael Prescott

LA SITUACIÓN

El pueblo de Morton tiene un problema de hombres lobo que ni la oración ni la herca han conseguido resolver. Sus huellas (de botas, descalzas y de patas) pueden ser seguidas con facilidad a través del bosque remontando el río Mor hasta un antiguo montículo, un viejo lugar sagrado a la sombra de un rocoso terraplén. El otero posee una larga historia que pronto comenzará a abrirse camino hasta el presente.

EL VIEJO MONTÍCULO

Un altozano en forma de cruz de 9m de alto en su centro, construido de la roca del escarpado, y ahora cubierto de robustas brozas. En esta colina, todos los sonidos enmudecen, e incluso los ruidos más fuertes no son capaces de llegar a más de 18m.

EL CÍRCULO DE PIEDRA

Las piedras erguidas miden 4,5m de alto, y han sido talladas en la roca autóctona. Muchas permanecen grabadas con frases irrespetuosas. Aquellos lanzadores de conjuros que hayan sido purificados en el pozo, podrán utilizar cualquier conjuro pacífico al doble de su efecto habitual.

LAGO DE LA CANTERA

Cristalina y profunda hasta las rodillas, la laguna de la cantera efervesce de diminutas burbujas. Acre vapores juegan por su superficie, y su parte inferior posee el color de la roca desnuda. Aquí no hay peces. Los objetos metálicos sumergidos en el agua emergerán brillantes y resplandecientes. El agua tiene un amargo sabor; los que beban, serán doblemente afectados por los hechizos lanzados desde dentro del círculo durante ese día.

EL BOSQUE DE MORTON

El bosque al norte de Morton se extiende densamente durante muchos kilómetros, repleto de arces, fresnos y robles, rezumante con los sonidos de la vida silvestre. Huellas de animales, árboles frutales y arbustos colmados de bayas abundan en este lugar.

ENCUENTROS EN EL BOSQUE

Tira D10 cada d4+2 horas invertidas en la zona:

1. Un aldeano con marcas de lobo, perdido, confuso y con restos de venado
2. El espíritu del lobo
3. El hombre lobo (solo por la noche)
4. Wyrting el ermitaño
5. Batida de rescate de Morton (2d6)
6. Miembros del Círculo (d4+3)
7. Oso Negro
8. El fantasma de Troy Ulfssen
9. El cadáver de un animal eviscerado
10. Ciervos (d4)

LA POZA DE GEFEHOET

Un pozo ceremonial anterior al círculo de piedra. Sus grietas no retendrán el agua por mucho tiempo, pero cualquiera que lo llene (aunque sea ligeramente) y se bañe será bendecido, y no podrá ser transformado por el Leádstæf hasta la próxima vez que coma carne. El ermitaño suele remojarse aquí regularmente, y su desvencijado cubo se haya en la hierba cercana, al igual que su larga pipa repleta de cyldwort. Puede que se esté bañando en ese momento.

LA CASCADA

Este es el nacimiento del Mor, que da su nombre al pueblo de Morton. El agua fluye bajo el escarpado y emerge por aquí. Los constructores de los montículos arrojaban sus sacrificios en él; fragmentos de huesos y cráneos pueden encontrarse en la base del molinillo de estas aguas. Semienterrado entre los guijarros un diminuto guantelete de plata contiene la huesuda mano de un gnomo, y dos anillos de oro.

CUEVA SECA

Una grieta entre los riscos, su suelo de tierra muestra un uso frecuente. La apertura se introduce 7,6m en los peñascos; dentro de ella cuelgan cientos de ramitas de cyldwort seca, y alguna aún fresca. De ser consumidas, los efectos varían según la persona y sus últimas d4 horas. Tira d6 + la dosis tomada y aplica los efectos resultantes:

1. Zumbidos en los oídos
2. Escalofríos, castañeteo de dientes
3. Calambres dolorosos
4. Mareos incapacitantes
5. Hipotermia con riesgo de muerte
6. Una Clara Visión procedente de las estrellas (sólo d2 veces)

LA GUARIDA DEL ERMITAÑO

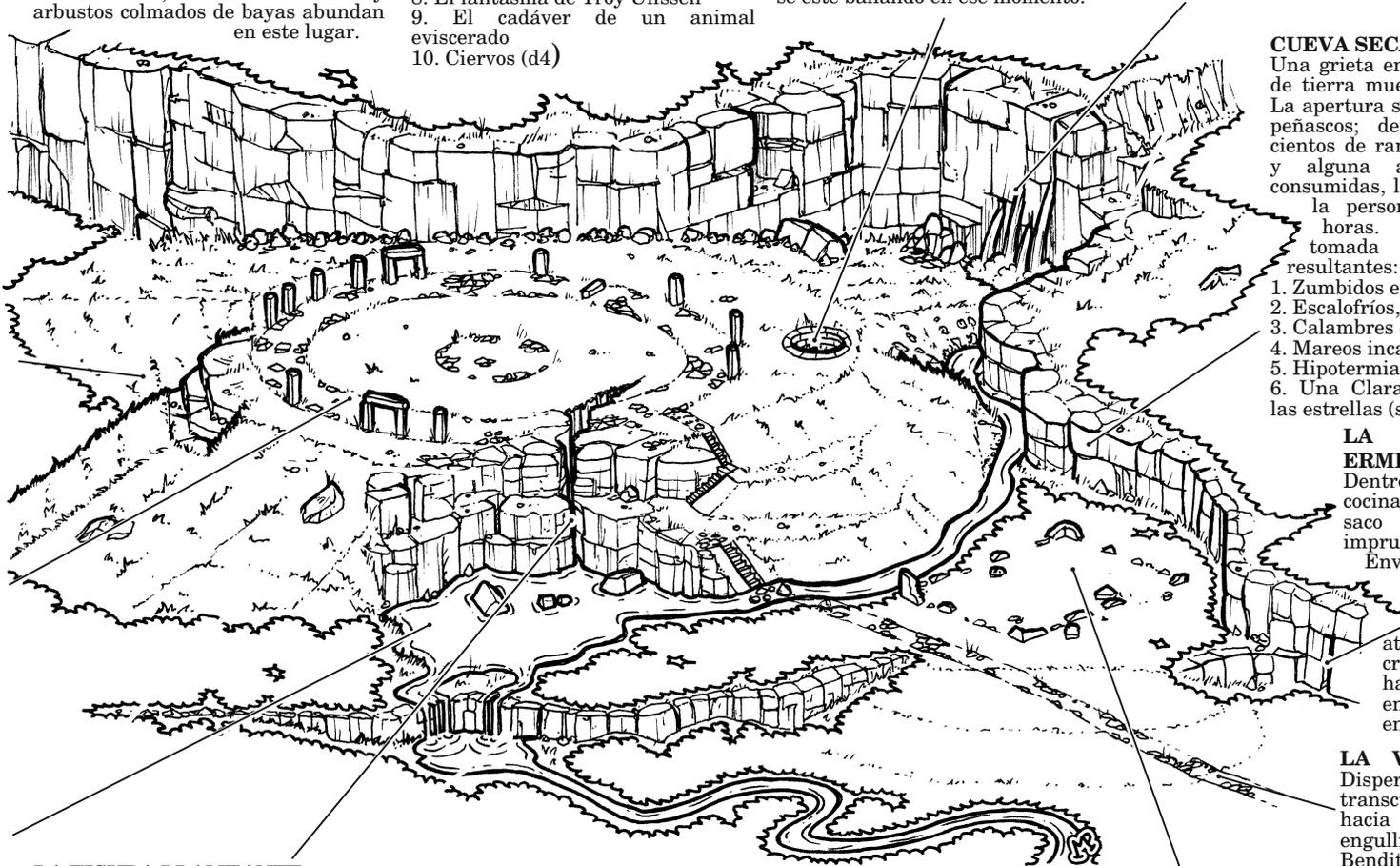
Dentro: el fuego de una cocina, una letrina y un sucio saco de dormir, todo ello imprudentemente revuelto. Envuelto en el saco hay un puñal Vinteralfense de mithril y plata. Un sutil hechizo atrae a las pequeñas criaturas del bosque hasta aquí; sus huesos se encuentran tirados fuera, en el bosque.

LA VIEJA CARRETERA

Dispersos adoquines transcurren cuatro leguas hacia el este hasta que son engullidos por la foresta. Bendito por tres veces, ningún enemigo ataca a quienes caminan sobre ella.

EL JARDIN EN RUINAS

Los restos de una casa de campo han creado un espacio protegido. Estos fueron erigidos por un mago muerto hace mucho tiempo, que vino siglos antes del surgimiento de Vinteralf a estudiar el montículo, el círculo y la poza. El ermitaño ha hecho crecer cyldwort desde aquí hasta el Círculo de Morton y ha comenzado a usarlo como lugar de acampada. El ermitaño ha visto los humos, pero no se atreve a enfrentarlos solo.



LA FISURA LLAMEANTE

Una gran grieta divide el montículo con un rojizo resplandor y pulsante de fétidos vapores. La fisura mide unos 9m de profundidad y 4 de ancho, y por su fondo corre lava fundida. El agua de la cantera burbujea en su lado más cercano, escupiendo airadas gotas de vapor. La primera parte de la fisura está expuesta al aire, pero luego continúa otros 15m bajo el montículo, terminando en una pequeña cámara de lava solidificada. Una cuidadosa exploración revelará que existe suficiente espacio para escalar por su interior, a lo

largo de la pared de la fisura. Después de esos 15m bajo el interior del montículo, la cámara de lava posee un techo muy bajo y unas dimensiones de 6 x 2m.

En una cornisa yace una guerrera de Vinteralf muerta hace mucho, reducida apenas a una estatua de ceniza que se desmenuzará al menor contacto. Lleva consigo una cota de escamas, una hebilla de plata y una espada bastarda de mithril y plata. Flotando en la lava hay seis **Embrenu Sætung**. Cinco destellan brillantes bajo la luz roja.

EL HOMBRE LOBO

Un espíritu inquieto vaga por las tierras circundantes a montículo; es la viva imagen de la angustia y el hambre insatisfecha.

Se pasea por la noche buscando víctimas: puede poseer a cualquier persona que lleve su marca, transformándola al instante en un lobo blanco como la nieve de considerable tamaño y ferocidad.

Ataca salvajemente, atiborrándose de carne si tiene la oportunidad, y huyendo hacia el bosque si es superado - seguramente royendo alguna extremidad que haya robado.

Las primeras luces del día restauran a la víctima a su forma natural. Por lo general no recuerdan nada. Si se les presiona, algunos pueden acordarse de haber sido apretados en un espacio reducido, soportando un intenso calor.

Si no son tratados con magia poderosa, las mordeduras se curan dejando una cicatriz purpúrea: La marca del lobo.

MORIR Y ALZARSE DE NUEVO

Si matan al lobo, el espíritu es expulsado de su víctima, que recobrará su forma original. La víctima asume la mitad del daño, lo que puede resultar fatal si no es tan resistentes como el propio lobo.

El espíritu no podrá poseer de nuevo durante 6 horas.

Si el golpe mortal se asesta con un arma de plata, el espíritu morirá de forma permanente. La víctima recobra su forma natural y el lobo sufrirá el daño completo.

Sumergir a la víctima en la lava también matará al espíritu.

ESPIRITU HAMBRIENTO

El hombre lobo no es licántropo común, se trata de Hyngran, azote de las gélidas Tierras Estelares. Nueve generaciones atrás, Hyngran y otros cinco de su estirpe, el Leádstæf, fueron atrapados por los Sacerdotes Estelares de Vinteralf y encarcelados en lingotes de plata.

A un gran coste, fueron enterrados bajo el montículo donde el calor de la lava los volvería impotentes.

El calor limita el poder de Hyngran, aunque en el norte es prácticamente un semidiós. Sólo propia estirpe lo retiene aquí, porque no puede liberar al Embrenu Sætung por sí mismo, ni desea escapar sin los otros.

EL CÍRCULO DE MORTON

Hace tres años, Troy Ulfssen, el molinero de Morton, introdujo a tres familias en la reactivación antiguas formas de adoración. Guiándoles hacia el círculo de piedra en el bosque, se unieron en oración a cada mes bajo la luz de la luna llena.

Sus inquisitivas oraciones no encontraron respuesta en los antiguos espíritus de la tierra, pero Hyngran, comenzó a agitarse. En una visión, Hyngran convenció a Troy para

que entrase en su cueva.

Murió al caer en la lava, pero no sin antes liberar a Hyngran de su prisión, uno de los Embrenu Sætung. Esto ocurrió hace dos años.

Los miembros del círculo, como todos en Morton, llevan la marca de Hyngran.

El Círculo considera que la venida del lobo es una prueba de su fe. Una juiciosa vuelta a la normalidad. Son serios, pero de buen carácter, y siempre buscan nuevos conversos.

TROY ULFSSSEN, EL HERALDO DE LA NECEDAD

Sin darse cuenta de que es un fantasma, Troy vaga por el Bosque de Morton predicando la devoción a los antiguos. Hyngran ha podido su mente con visiones, y sin saberlo, Troy busca atraer a otros para liberar al Embrenu.

EL EMBRENU SÆTUNG

En la estrecha cámara bajo el montículo, flotando en la superficie de lava, hay cinco cuencos de platino, grabados con laberintos.

Cada uno contiene un brillante lingote de plata fundida, en la que uno de los grandes espíritus de Leádstæf ha sido subyugado.

Un sexto cuenco - que alguna vez retuvo a Hyngran - flota a un lado. Despertado por Troy, el contacto con la pared de la caverna ha hecho que se enfríe y su contenido se ha solidificado.

Si la plata en los otros cuencos se derrama o se solidifica, el espíritu atrapado en el interior será liberado.

Los cuencos están increíblemente caliente y quemarán a quienes los toquen sin protección: esto cuenta como una marca cuando hablamos de transformación.

Por último, consumir la plata fundida hará que el espíritu quede obligado a permanecer en el cuerpo del bebedor. Esto matará sin lugar a dudas a la persona que beba, destruyendo al espíritu junto con ella. Si el bebedor sobreviviese de alguna manera, quedaría poseído permanentemente por el espíritu.

EL LEÁDSTÆF

La estirpe de Hyngran es la siguiente, de menor a mayor:

- * Brégnés, espíritu del terror
- * Angnes, espíritu del miedo
- * Cwealm, espíritu del dolor y el tormento
- * Egesa, el espantoso espíritu del horror
- * Inwitsorh, espíritu de la maliciosa tristeza

Como Hyngran, los Leádstæf son intangibles e invisibles, detectables sólo por los más sensitivos. Incapaces de soportar el calor de la cueva, la abandonarán inmediatamente.

Cada uno es el heraldo del siguiente: si el Leádstæf puede elegir, todos saben dejar una marca utilizable por el siguiente.

Aquellos que posean Brégnés y Angnes tomarán la forma del lobo, al igual que las víctimas de Hyngran. Cwealm se manifiesta como un zorro de las nieves con el cráneo desollado.

Egesa es un murciélago de pelaje blanco y temible semblante, de casi 4m de envergadura.

Inwitsorh es un oso polar, blanco y con tres cabezas.

LA VOLUNTAD DE LOS DIABLOS

Los Leádstæf quieren regresar al norte tan pronto como les sea posible, pero no piensan dejar a ninguno de sus familiares encerrados.

Hasta que los seis sean liberados, acosarán a cualquiera que viva en el lugar, tratando de llamar la atención sobre la fisura.

EL ERMITAÑO

Wyrting el loco lleva viviendo en el montículo desde que era un niño. Es el último heredero de una secreta tradición, pues él es el guardián de la Embrenu Sætung.

Elegido por el montículo, conoce todos sus secretos. Sabe de hambre de Hyngran y la locura del Círculo de Morton.

Viste con trapos sucios y el pelo embreado con grasa de animal, pero su piel y sus manos están limpias gracias a sus baños diarios en la piscina.

Las antiguas fuerzas del montículo le hablan, y él les sirve fielmente. A pesar de que no sabe por qué, mantiene obedientemente su botín de cyldwort en la cueva seca.

Al igual que todo el mundo por aquí, lleva la marca del lobo (un mordisco en el antebrazo izquierdo).

LAS MUJERES CONGELADAS

Los Sacerdotes Estelares sabían que llegaría el día en el que el Leádstæf escaparía, y profetizaron su hora exacta. Hace un año, un grupo de sus guerreros más valientes acudieron con una misión: Evitar que los espíritus regresasen al norte, por cualquier medio.

En su camino hacia el sur, han sido acosados por todas las calamidades imaginables. Varios han sido heridos, y todos lamentan la pérdida de su líder, su Sacerdote Estelar, sus galenos, sus dos arqueros, y su mejor espadachín.

Habitados a los extremos del Ártico, este insoportable calor les enferma, lo que les priva de su vitalidad y causa aterradoras alucinaciones.

LOS SUPERVIVIENTES

Bregna lleva una espada vorpalina a dos manos y una cota de malla de acero estelar.

Zau empuña dos mazas de parálisis y viste una blanca armadura de piel de hidra.

Syareen, el traductor, pelea usando un escarabajo de extorsión y una avispa animada de mithril.

Piobaan, el explorador y rastreador, lleva un manto de invisibilidad y esgrime una honda de mango largo.

Nurmin, su acólita y profesora, ha sido cegada por las estrellas pero puede ver a tres latidos en el futuro. Lucha sin armas, y lo hace alarmantemente bien.

Conocen todas las formas de matar al Leádstæf. Cuando lleguen, acudirán inmediatamente ante Wyrting, el ermitaño, para obtener cyldwort, lo único que les permitirá operar sin obstáculos.

A partir de entonces, harán todo lo posible para:

- * Entrampar mágicamente la entrada a la fisura
- * Matar a cualquier Leádstæf escapado
- * Matar a cualquiera marcado por el Leádstæf, incluso a Wyrting

Han hecho impensables sacrificios en su viaje, y los cinco permanecen unidos por sus recuerdos. Esperan morir aquí, y están decididos a hacer valer caras sus vidas.

