

CHOQUE ^{de} VOLUNTADES

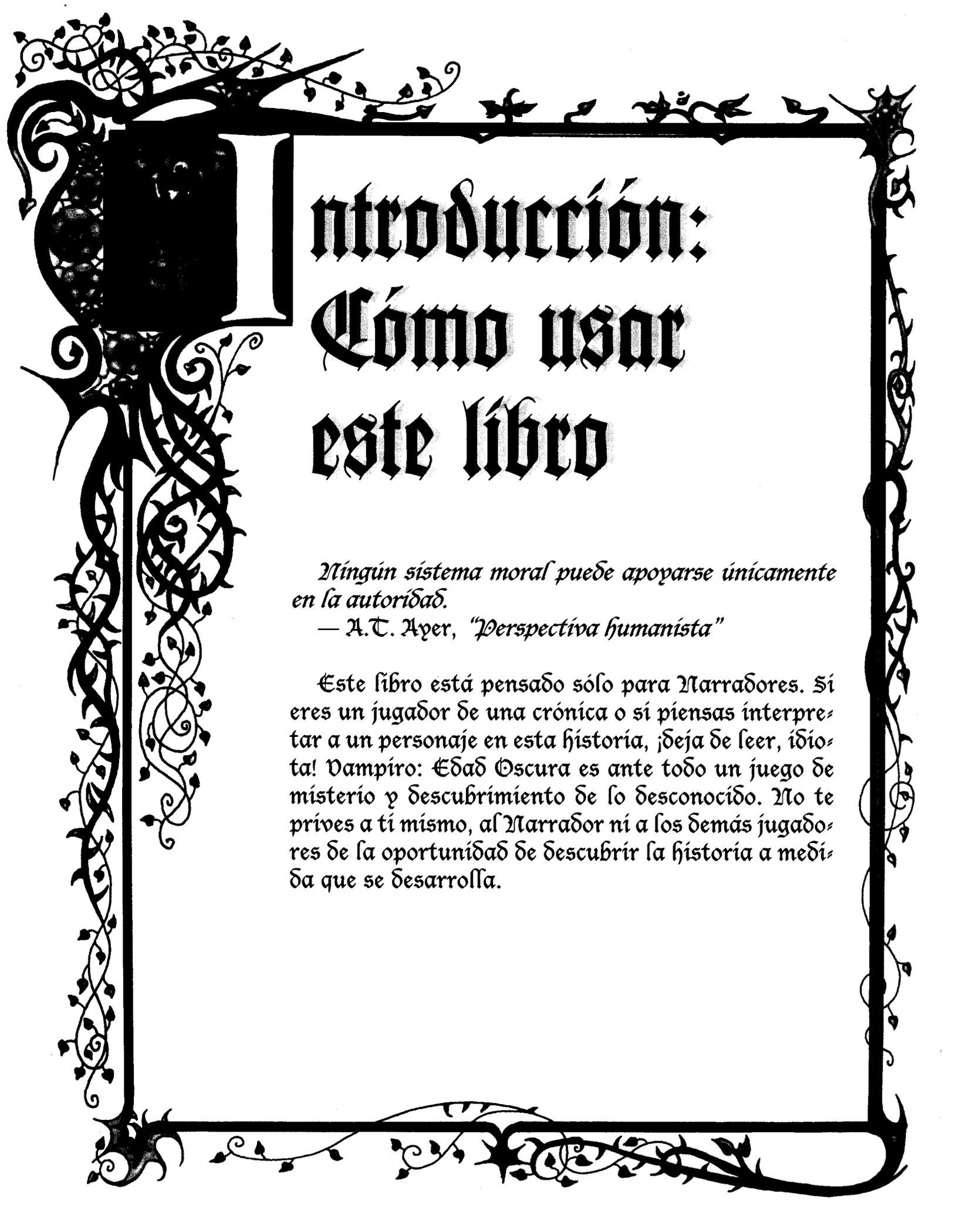


UNA HISTORIA PARA VAMPIRO: EDAD OSCURA

V CHOCQUE ^de VOLUNTADAES

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN: CÓMO USAR ESTE LIBRO	4
ACTO PRIMER	9
ACTO SEGUNDO	17
ACTO TERCER	27
<i>DRAMATIS PERSONAE</i>	34



Introducción: Cómo usar este libro

Ningún sistema moral puede apoyarse únicamente en la autoridad.

— A. T. Ayer, *Perspectiva humanista*

Este libro está pensado sólo para Narradores. Si eres un jugador de una crónica o si piensas interpretar a un personaje en esta historia, ¡deja de leer, idiota! Vampiro: Edad Oscura es ante todo un juego de misterio y descubrimiento de lo desconocido. No te privas a ti mismo, al Narrador ni a los demás jugadores de la oportunidad de descubrir la historia a medida que se desarrolla.

Hay muchas formas distintas de usar este suplemento. Cada Narrador conoce las necesidades de su grupo mucho mejor de cualquier autor. Los Narradores deben decidir qué elementos de **Choque de voluntades** interesarán más a su grupo, resaltándolas por encima de las que no encajen con su estilo de juego. También tienen que decidir si quieren usar la historia tal y como está escrita, o aprovechar sus ideas y personajes para otra aventura o crónica propia. No repetiremos demasiado que es posible que el Narrador deba hacer algunos cambios al dirigir **Choque de voluntades**. Para que este suplemento funcione, los Narradores tendrán que hacerlo suyo. La trama de estas páginas no debe imponerse en ningún momento al propio sentido de lo dramático del Narrador, o a su conocimiento del grupo. Por esta razón, animamos a los Narradores a leer el libro por completo antes de dirigir la aventura. Tener una panorámica general de la acción le permitirá al Narrador presentar una sesión más coherente. Aplica la Regla de Oro de los juegos narrativos: usa lo que te guste y olvídate de lo demás.

FORMATO

Choque de voluntades sigue a grandes rasgos la estructura en tres actos típica de obras de teatro, películas y programas de televisión, y presente también en algunas novelas, especialmente las presentadas en forma de trilogía. En el Acto Primero, conocemos a todos los personajes importantes de la historia, aunque algunos de ellos manipulan a sus peones entre bastidores. En el Acto Segundo, la situación se pone tan mal para los protagonistas como podría esperarse, y en el Acto Tercero los personajes deben superar diversos retos o sufrir la derrota a manos de sus oponentes.

Aunque los juegos narrativos tienen mucho en común con otros medios dramáticos, este género tiene la distinción de su carácter interactivo. Narrador y jugadores crean la historia en común. Cada acto es una serie de escenas que van avanzando hacia un clímax. Las escenas mismas, no obstante, están divididas en secciones que dan al Narrador una perspectiva de lo que ocurre en cada una, facilitando su tarea. Estas secciones son las siguientes:

Trama: Esta sección perfila los elementos de la historia que se desarrollan en la escena.

Escenario: Esta sección describe los puntos clave del entorno, de forma que el Narrador pueda captar el ambiente de la escena.

Personajes: Esta sección da la información básica sobre los personajes y criaturas que aparecen en la escena. Sus objetivos y rasgos clave aparecen aquí.

Resultado: Esta sección describe las consecuencias de la escena, basándose en lo que el autor considera los actos más probables de los personajes que intervienen. Sugiere encuentros que el Narrador debe

desarrollar como prefiera, y dice qué ocurrirá probablemente a continuación.

Al final de **Choque de voluntades**, Narradores y jugadores pueden observar que han quedado varios cabos sueltos, y que ciertos elementos de la historia no se han desarrollado del todo. Esto es absolutamente intencionado por parte del autor, con el objetivo de proporcionar a los Narradores material suficiente para que su imaginación extendiese la historia más allá de estas 40 páginas. Puedes usar este libro como historia independiente, incorporarlo a la crónica en curso del grupo, o tomarlo como punto de partida para otra nueva.

ESCENARIO

Choque de voluntades se desarrolla en el ficticio Condado de Galtre, cuya situación geográfica queda bastante indeterminada a propósito, de forma que el libro sea útil al mayor número posible de Narradores. El autor asume que las tierras de Galtre están en Inglaterra, en algún lugar entre Londres y Nottingham. No obstante, con algo de trabajo por parte del Narrador, la aventura puede situarse prácticamente en cualquier otra región o país.

La historia tiene lugar alrededor del año 1197: Inglaterra está recuperándose todavía de una larga guerra por la sucesión, durante la cual la nobleza se volvió rebelde y desafiante, independizándose de los reyes con sus tierras más que antes.

El intrincado sistema legal normando se ha ido desintegrando en las décadas previas a esta aventura, pero la Iglesia logró mantener la neutralidad a lo largo del conflicto, y ahora es una de las pocas instituciones estables que quedan, por lo que su importancia y poder van en aumento.

Entre bastidores, los Cainitas manipulan pacientemente las consecuencias del ansia de poder de los mortales. Los Ventrue apoyaron a la facción que luchaba por poner a Enrique II en el trono, alzándose finalmente con el triunfo. Pero su sucesor Ricardo Corazón de León ha demostrado ser un problema, y los Ventrue empiezan a conspirar para poner a su hermano Juan en su lugar. Mientras tanto, los Toreador siguen llegando a las Islas Británicas, buscando hacerse con el control de la Iglesia de Inglaterra. Este clan aumenta la riqueza y el poder de la institución amenazando a los nobles señores temerosos de Dios con la condenación eterna por sus pecados, y ofreciendo absoluciones a cambio de las tierras y bienes mundanos de esos nobles cuando mueran. Otros clanes, como los Brujah, controlan una o más ciudades británicas esperando el momento de hacerse con una parte del país en estos tiempos tumultuosos.

En **Choque de voluntades**, los planes de los no muertos chocan entre sí cuando los Cainitas convergen junto al lecho de muerte de un corrupto señor feudal.

HABITANTES Y LUGARES DE GALTRE

El condado de Galtre es una tierra de bosques cruzada por dos ríos que nacen de un lago en el corazón del área. Un bajo y en apariencia interminable muro de piedra bordea el condado y corre paralelo al Camino Real, que atraviesa Galtre. El muro delimita el territorio bajo el control total y absoluto del conde y sus guardias y soldados.

La sede del poder del conde es el castillo de Millstone, construido por sus antepasados. Las murallas que rodean la torre fortificada central tienen unos diez años. Como muchos otros nobles en esta época de inseguridad, Edmund, Conde de Galtre, es un hombre más preocupado por su poder personal que por el bienestar de Inglaterra o el de los siervos que trabajan sus tierras.

Galtre está salpicado de cabañas de campesinos y pequeños campos de labor. Estas cabañas de una sola habitación suelen albergar a dos adultos y un número variable de niños, determinados por la fertilidad de la mujer y por cuántos de ellos sobreviven a su primer año de vida. Si los siervos son lo bastante afortunados para tener algo de ganado, es normal que los animales permanezcan en el interior de la cabaña durante la

noche, tanto para mantener el calor como para resguardarlos de la "buena gente" que supuestamente vive en los bosques.

Cuando los campesinos no están trabajando en los campos, el centro de sus vidas es la aldea de Redford. El molino, la curtiduría y la herrería están allí, así como la posada de la Doncella de la Niebla. El pueblo tiene más o menos una docena de edificios, todos de piedra y (salvo la herrería) con techo de paja. Una pequeña iglesia se alza en el centro de la aldea, y un camino bordeado por árboles va desde ella hasta el cementerio que hay en el límite de Redford.

La posada de la Doncella de la Niebla está a la vera del camino en las afueras del pueblo. Sobre la puerta cuelga un cartel que representa a una mujer de cabellos de oro con un vestido rojo: blancas hebras de niebla la envuelven mientras invita a entrar a los transeúntes. Como la mayoría de los carteles comerciales de la época, no hay ningún nombre escrito: la mayoría de la gente no sabe leer ni escribir, y la pintura sirve para identificar la posada, aun para los viajeros que nunca hayan estado en Redford antes. Es un local pequeño, con una cómoda sala común y ocho habitaciones en el piso superior. La posada no es nada del otro mundo, pero la comida es buena, las camas están secas y limpias, y basta para los mercaderes y mensajeros que usan sus servicios. Los hombres suelen re-



unirse en la sala común para intercambiar noticias y chismorreos sobre sus jarras de cerveza durante la noche y a primeras horas de la mañana.

Hace cinco años, el conde empezó a tomar conciencia de su propia mortalidad, y a temer por su alma. El Padre Lucien se encontró escuchando la primera confesión del noble en años: la enormidad y variedad de sus pecados estremeció a Lucien hasta el fondo de su alma. Aunque el conde no había tratado con demonios, no había uno solo de los Mandamientos que no hubiese que no hubiese desobedecido innumerables veces de la forma más abominable. Pero estaba claro que se arrepentía sinceramente y deseaba purificar su alma. Lucien se puso en contacto con la diócesis, que decretó que el primer paso del conde para la salvación sería pagar la construcción de un monasterio en sus tierras.

Los artesanos y obreros contratados por el noble terminaron el monasterio en un año, a expensas del tesoro del condado. Recibió el nombre de San Cristóbal, con la esperanza de que el patrón de los viajeros asistiese al conde en su camino hacia la salvación eterna. Pero cuando los monjes llegaron al monasterio, algo más siniestro se unió a ellos: un miembro del clan Toreador llamado Remus estableció allí en secreto su residencia, alimentándose discretamente de los monjes y convirtiendo a muchos de ellos en

sus criados ghouls. Remus convirtió también en ghoul al propio Lucien.

El Toreador está en el condado de Galtre para asegurarse de que el conde deja todas sus tierras a la Iglesia, y a través de esta venerable institución, a su clan, que controla a los arzobispos tan firmemente como los Ventrue controlan a los señores normandos en Londres. La neutralidad de la Iglesia durante la guerra permitió a los Toreador reforzar su base de poder en Inglaterra, mientras las rencillas entre los nobles mortales amenazaban con erosionar la de los Ventrue. No obstante, Remus sabe que hay que actuar con cuidado: si los demás clanes se enteran del intento Toreador de hacerse con el control de Galtre, todo lo que ha conseguido puede perderse.

Pero su precaución es inútil: otros poderosos Cainitas empiezan a sospechar de la indebida influencia de uno de los suyos sobre el moribundo Conde de Galtre (la definición de "indebida" es aquí "contraria a los intereses de su clan").

El Príncipe de Londres (o algún otro Cainita de alto rango, si ambientas la aventura fuera de Inglaterra) envía a los personajes jugadores a Galtre, con la esperanza de atraer a los competidores a su punto de vista. Si los personajes fallan en esta misión, sus órdenes son derrotar a los rivales, destruyéndoles si es necesario.



LEIF
JONES
1997



Acto Primero

En que los personajes llegan al Condado de Galtre, y se ven envueltos en las tramas y planes de los sugareños y de otros que, como la cuadrilla, han llegado a Galtre con secretos propósitos.

ESCENA UNO: EL ENCARGO

TRAMA

Nicholas, un poderoso Ventrue que sirve como lugarteniente de Mithras, el Príncipe de Londres, convoca a los personajes a unas cámaras ocultas en el corazón de la ciudad. Asigna a la cuadrilla una misión que llevará a sus miembros al Condado de Galtre. Nicholas promete diversas recompensas a los personajes si tienen éxito. Si en tu crónica hay ya una figura de poder, no hay ningún problema en que ésta sustituya a Nicholas. De la misma forma, puedes poner a otro Cainita en lugar de Mithras si adaptas la aventura a otro escenario.

Obviamente, esta escena presupone que los personajes ya se conocen y forman una cuadrilla, y que sus logros y hazañas han traído la atención de los poderes fácticos de la sociedad Cainita. Sin embargo, puede que no sea el caso en tu crónica: si los personajes jugadores no son todavía un grupo unificado, puedes preparar un episodio introductorio que los ponga en contacto. Otra alternativa es desarrollar una escena individual con cada jugador en la que los agentes del Príncipe pongan a prueba a los personajes, llegando después la llamada. Simplificando, los personajes pueden haber llamado la atención del Príncipe en sus preludios.

Sea como sea tal aventura introductoria, debe ser lo bastante notable como para que el príncipe confíe en los personajes. Aunque el Narrador debería manipular el resultado para asegurar el éxito de los personajes, tampoco hay que ponérselo demasiado fácil: los jugadores han de sentirse ante un desafío, para tener la impresión de que sus hazañas merecen el honor que se les otorga.

ESCENARIO

El refugio de Nicholas está en un laberinto secreto bajo la Torre de Londres. El Cainita recibe a los personajes en su sala de audiencias, una gran estancia abovedada e iluminada por centenares de velas. La cámara muestra frescos y estatuas que recuerdan (a los personajes con una buena educación) las antiguas culturas del Adriático: hombres con cabeza de toro a la carga y mujeres de torso desnudo con voluminosas faldas que celebran rituales con puñados de serpientes. Un enorme tapiz cubre por completo la pared que hay detrás de Nicholas: muestra los momentos finales del aciago vuelo de Ícaro. La mirada de terror de la figura en su caída está tan conseguida que haría detenerse hasta al más duro Cainita para considerar su lugar correcto en los diseños divinos.

PERSONAJES

Nicholas es el personaje clave de esta escena (suponiendo que el Narrador no le sustituya por otro de su creación). Es un hombre apuesto que se viste a la última moda, con ropajes rojos y negros acentuados con elegantes joyas de oro y plata. Es encantador, distinguido y la misma encarnación de la gentileza... cuando quiere serlo. Si alguien le irrita, su furia es comparable a la de un huracán.

El Ventrue adopta unas maneras cordiales con los personajes. Quiere que sirvan al príncipe voluntariamente, y es lo bastante viejo y sabio para saber que un servidor forzado no es tan eficaz como otro que actúa voluntariamente, con un entusiasmo nacido de su libre albedrío. Pero no dudará en usar sus Disciplinas de Dominación y Presencia para hacer que los personajes se den cuenta de que quieren servir al príncipe. Además, nunca deja que los personajes olviden quién es el amo y quién el vasallo. Mithras es el Príncipe de Londres, y es un Ventrue de posición elevada no sólo en su clan, sino entre los demás Cainitas de Europa. Nicholas, como uno de sus principales ayudantes, merece también un respeto. Quiere que los personajes cooperen, pero no tolerará insultos ni desplantes.

Aunque parece que Nicholas esté recibiendo a los personajes a solas y desarmado, hay cuatro guardaespaldas ghouls apostados tras un tapiz. Si los personajes atacan a Nicholas, los ghouls salen para unirse a la pelea. El senescal tampoco es ningún flojuchó, y si los ghouls intervienen, uno de ellos le pasará una espada corta.

DRAMA

En teoría, esta escena es estrictamente interpretativa. El Narrador puede aumentar la tensión desde el principio haciendo que los criados del príncipe no digan una palabra sobre por qué quiere ver Nicholas a los personajes. Pero debe tener cuidado de no excederse: es más fácil guiar a los personajes a través de la historia si aceptan la misión. Si se asustan antes de encontrarse con Nicholas y huyen de Londres, las cosas se complicarán mucho. En este caso, o si los personajes rechazan la oferta del príncipe, la historia seguirá su curso (ver detalles en la sección de Resultado).

Suponiendo que los personajes acudan ante Nicholas, pasarán los primeros minutos de la audiencia en un incómodo silencio. Nicholas se sienta casi inmóvil en su silla, su penetrante mirada estudiando a los reunidos. Las sombras creadas por los cientos de vacilantes llamas bailan en torno suyo, haciendo que su semblante sea difícil de leer: aunque está tranquilo, las sombras hacen que su expresión parezca pasar de amenazadora a triste y después a furiosa, o cualquier otra emoción que crean ver los personajes (el uso de

Auspex puede aclarar la situación, si alguien está dispuesto a arriesgarse a examinar a Nicholas tan abierta con está haciendo él). Finalmente, Nicholas se inclina en su silla y toma la palabra.

“Gracias por venir. Otros antiguos y yo hemos observado vuestro progreso desde torpes neonatos hasta ancillae de los que vuestros sires se enorgullecen. Estamos impresionados por vuestro ingenio y habilidad. Estáis aquí a petición de Mithras, Príncipe de Londres, que os ofrece la oportunidad de servirle en un asunto de gran importancia.”

“El Conde de Galtre está muriéndose. Normalmente, esto no sería un asunto del que preocuparse, pues es un noble menor cuyas tierras pasarían a su único hijo o a la Corona... que está bajo nuestro firme control.”

“No obstante, ciertos acontecimientos han llegado a oídos del Príncipe, acontecimientos que indican que Cainitas contrarios a los intereses de Londres podrían estar intentando manipular al conde y sus servidores.”

“Hay miembros del clan Toreador que desean desafiar la autoridad Ventrue en el país, y están usando a la Iglesia para hacerlo. También se dice que el Príncipe de Nottingham desea extender su influencia y su base de poder. Los rumores dicen que uno o más Cainitas cazan ahora en Galtre, contra la voluntad de Mithras.”

“No debemos tolerarlo. Las tierras de Galtre han de quedar bajo el control de Londres. El príncipe Mithras es el gobernante más fuerte del país, y queremos que siga siéndolo.”

“Por tanto, os pido que vayáis... id a Galtre y descubrid cualquier subversión Cainita allí. Iréis con la autoridad del Príncipe Mithras y actuaréis en su nombre. Respetad las Tradiciones e impedid que nuestros enemigos se alcen con el triunfo, y seréis recompensados generosamente. Si nos llegan más noticias, os enviaremos un mensajero a Galtre. Es más, aunque tenemos la esperanza de que seáis capaces de resolver la cuestión por vosotros mismos, no sería una deshonra volver a Londres en busca de ayuda, si descubríis a un enemigo demasiado poderoso.”

“Se os dará a cada uno un buen corcel acostumbrado a servir como montura de un Cainita. Deberíais llegar a Galtre sin problemas antes del amanecer. También os daré una carta de presentación de un mortal a nuestro servicio. Se trata de un viejo conocido del conde, que es anciano y frágil. Esta carta os permitirá llegar hasta él.”

A menos que los personajes digan algo, aparecerán unos criados en el extremo de la sala para escoltar a los personajes. Tras darles la carta de presentación, les escoltan a través de un túnel subterráneo hasta un establo a unas pocas calles de la Torre de Londres.

Los personajes más atrevidos pueden querer negociar con Nicholas la naturaleza de sus recompensas antes de partir hacia Galtre. Suponiendo que no lo hagan de forma ofensiva, Nicholas les recuerda que lo correcto es aceptar la misión del príncipe y discutir sobre las recompensas más tarde. Si los personajes insisten, irritarán a Nicholas, pero aceptará presentar cualquier petición razonable al príncipe. Los límites de lo razonable, por lo que a él concierne, son éstos:

• Un personaje puede crear un ghoul.
• Un personaje puede abrazar a un ghoul predilecto.
• Un personaje puede abrazar a un ser querido que ya esté al tanto de la existencia de los Cainitas.
• La cuadrilla puede gobernar Galtre en nombre de Londres. Si piden esto, Nicholas vuelve a recordarles las Tradiciones, y la presencia de otras fuerzas Cainitas activas en el país. Intentará disuadir a los personajes, diciendo que les falta experiencia para asumir ese cargo, pero si insisten, accederá.

Por otra parte, Nicholas señala que los magníficos caballos que montarán son regalos del príncipe. Es más, limitarse a aceptar la misión sin hablar de la recompensa les hará ganarse la buena voluntad del Príncipe de Londres.

Nicholas no negocia con los personajes, limitándose a aceptar o rechazar sus peticiones. Si alguien intenta regatear, el senescal replica: “Esto no es una plaza del mercado, ni vosotros unos tenderos.”

Si los personajes insisten, Nicholas les ordenará desaparecer de su vista, con los ojos brillantes de ra-

OOPS...

Aun en el caso de que se diese un enfrentamiento físico entre Nicholas y los personajes, la historia podría seguir adelante, aunque con alguna modificación menor. Si el Narrador equilibra el combate de forma que los personajes tengan alguna posibilidad de escapar, éstos pueden descubrir después que sólo hay un Cainita lo bastante poderoso para atreverse a acoger a los fugitivos: Robin Leeland, Príncipe de Nottingham. A cambio de su protección, Leeland, que también está interesado en Galtre enviará a los personajes a impedir cualquier intento Ventrue de manipular los acontecimientos en el condado. En tal caso, el Narrador tendrá que hacer algunos sencillos cambios en lady Karin, que aparece más tarde. Tal y como está escrito, Karin es una Brujah que intenta ganar Galtre para su clan. Si los personajes acaban entrando al servicio de Nottingham, el Narrador puede convertir a Karin y sus seguidores en una partida Ventrue, o enviar a los personajes a apoyar sus esfuerzos allí. Wilfred, un ghoul Ventrue que también aparece más tarde, pasará a ser un ghoul Brujah asignado a la ayuda de lady Karin y la cuadrilla.



bia. Les dará una última oportunidad de aceptar la misión a cambio de los caballos y lo que él considere una recompensa adecuada.

Los personajes que pidan hablar con el mismo Mithras recibirán la palabra de honor de Nicholas de que actúa con toda la autoridad del Príncipe. Si insisten, el senescal les dirá que el príncipe está impresionado con los personajes, pero que no tiene tiempo para recibir a unos ancillae. Cualquier insinuación en el sentido de que Nicholas pueda estar tendiendo una trampa a la cuadrilla o actuando a espaldas del príncipe será recibida con una carcajada, a la que seguirá la observación de que el personaje llegará lejos en la sociedad Cainita... al principio. Nicholas dará su palabra de honor de que actúa en nombre del príncipe, enfureciéndose si alguien sigue poniendo en duda su autoridad o su honestidad (los personajes que hayan pasado algún tiempo en Londres sabrán que Nicholas es el más firme y leal lugarteniente y partidario de Mithras). Tras esto, despide a los personajes o, en el peor de los casos, ordena que les den un escarmiento: sus guardaespaldas saldrán de ser necesario.

RESULTADO

Lo más probable es que los personajes emprendan viaje hacia Galtre. Si lo desean, pueden retrasar la partida un día o dos, pero no más, o serán convocados de nuevo por Nicholas, que les pedirá explicaciones.

Negarse a servir al Príncipe de Londres no perjudicará de ninguna forma la posición de los personajes, aunque habrán dejado pasar una ocasión para mejorarla. La historia cambiará drásticamente en este caso.

ESCENA DOS: LA LLEGADA

TRAMA

Tras viajar durante la mayor parte de la noche, los personajes llegan a Galtre. Un largo e ininterrumpido muro señala los límites del condado. El grupo seguirá un desvío del Camino Real, hasta encontrarse cabalgando a través de unos bosques cada vez más espesos.

La primera estructura que encuentra la cuadrilla es una pequeña cabaña de campesinos. Aunque falta al menos una hora para el amanecer, hay alguna actividad en torno a la misma. Seis jinetes se marchan entre fuertes carcajadas, siguiendo el camino hacia el interior del condado. Una joven, Jill Leftherder, está de pie en la puerta, llorando en silencio.

Si los personajes se detienen para preguntarle a Jill qué le ocurre, éste intenta primero disimular sus

lágrimas. No obstante, cualquier muestra de amabilidad por parte de algún personaje la llevará a revelar que el guardia DuBois ha estado intentando forzarla a yacer con él y sus hombres. Jill dice a los Cainitas que están a una hora a caballo de la aldea de Redford, pero les ofrece cobijo en su casa por haber mostrado simpatía por sus llanto.

ESCENARIO

El Condado de Galtre está poco poblado y tiene espesos bosques en sus límites. La luz de la luna brilla a través de las altas copas de los árboles, proyectando luces y sombras sobre el camino que se extiende ante los personajes.

La cabaña de Jill es una sencilla morada de argamasa y paja, con una sola puerta y sin ventanas. Detrás hay un anexo que antes contenía cerdos. Aperos de labranza en mal estado cuelgan de las paredes, y el techo de paja necesita una reparación urgente; el interior de la cabaña es una sola habitación con suelo de tierra apisonada.

PERSONAJES

El personaje central de esta escena es Jill Leftherder. Tiene 19 años, pelo castaño y ojos verdes. Es hermosa de cuerpo y de espíritu. Una devota cristiana, se esfuerza desesperadamente por conservar su virtud, pero los avances del guardia DuBois se están haciendo más y más agresivos, y ha insinuado que hará daño a sus hermanos pequeños si no se entrega a él.

Los tres hermanos de Jill (Peter, Paul y Simon) son tres niños morenos y callados de entre 5 y 7 años. Han aprendido que los extraños pueden ser peligrosos, y que deben permanecer ocultos cuando hay cerca gente armada.

DRAMA

Mientras los personajes recorren el camino hacia Galtre, el Narrador debería intentar usar las cambiantes sombras del bosque, de forma que los jugadores piensen que hay algo al acecho entre los árboles. Aunque no hay ningún encuentro específico planeado, si el grupo es aficionado al combate el Narrador puede lanzar un par de jóvenes hombres lobo contra los vampiros. Quizá estos Lupinos tengan sus propios planes para Galtre... (puedes encontrar las características de un Garou joven en la página 297 de **Vampiro: Edad Oscura**).

La noche de su llegada a Galtre, los personajes oyen a unos hombres riendo un poco más adelante en el camino. La cuadrilla puede ver una pequeña cabaña, y cinco hombres a caballo frente a ella, sus linternas montadas sobre largas pértigas. Se ríen a carcajadas mientras uno de ellos, un hombre algo calvo

AMOR EN FLOR

Hay bastantes posibilidades de que algún Toreador se enamore de la belleza de Jill. El Narrador puede abrir esta posibilidad al personaje que este interpretando a uno de estos vampiros, o a cualquiera que haya definido a su personaje como un romántico o un amante de la belleza. Aunque esto puede ser reducido a tiradas de dados (el Toreador ha de tirar Fuerza de Voluntad, enamorándose de Jill si fracasa) es mejor para la historia y los personajes que el Narrador deje el terreno preparado para potenciales interpretaciones, de forma que los jugadores puedan (o no) seguir por ese camino.

cuyo físico empieza a acusar su mediana edad) se despide con gestos exagerados de una mujer de pelo oscuro que está en la puerta de la cabaña, envuelta en una manta que sujeta con fuerza. El hombre dice: "Considera mi oferta, Jill. Verás que podemos hacerte oír el canto de los ángeles."

Los demás jinetes ríen groseramente, y el grupo pica espuelas, alejándose al galope. La joven se apoya en el quicio de la puerta y se deja caer poco a poco al suelo, recostando la frente sobre las rodillas.

Los jinetes son el guardia DuBois y sus hombres. Si los vampiros les llaman, no les harán caso.

Los personajes pueden abordar a Jill para descubrir el significado de lo que han visto: ella permanecerá inmóvil, con la cabeza gacha, hasta que se detengan ante su cabaña o le dirijan la palabra (si se limitan a pasar a caballo no obtendrán ninguna reacción).

"Perdonadme," dice, sonrojándose profundamente mientras vuelve a apretar la manta en torno a su cuerpo. "Estaba perdida en mis pensamientos y no os he oído llegar. ¿Puedo ayudar de alguna forma a vuestras señorías?"

Si los personajes le preguntan sin más preámbulos qué le ocurre, su respuesta es "Nada que deba importar a gente de vuestra posición, mi señor. Nada más que los problemas de una campesina."

Pero si alguien inicia la conversación con un comentario que demuestre simpatía, Jill no tardará en abrirse al personaje. Lleva meses sufriendo en silencio grandes presiones, y no hay nada que necesite más que un oído atento y comprensivo.

"Mis padres murieron de las fiebres esta primavera," dice. "Fue horrible. Un día estaban sanos, y al siguiente empezaron a quedarse más pálidos y débiles cada noche que pasaba, hasta que murieron. Recé al buen Señor para que la enfermedad se me llevase a mí en su lugar, pero mis oraciones no bastaron. Su muerte debe ser parte de Sus designios."

“Y así me quedé sola para criar a mis tres hermanos. Hemos hecho todo lo posible para trabajar nuestra parcela y poder alimentarnos y pagar al conde. Todo el tiempo, el guardia DuBois ha estado haciéndome sucias y lujuriosas proposiciones, llegando no sólo a amenazarme a mí, sino también a mis hermanos. Quiere que me entregue a él, y quizá incluso a sus hombres. Pero ninguno de ellos quiere casarse conmigo: sólo desean arrebatarme una de las pocas cosas que me dan alegría en este mundo, mi virtud. Y si no se la entrego, intentarán quitarme las otras tres cosas que valen la pena para mí: mis hermanos.”

Jill rompe a llorar de nuevo, con lágrimas que corren por sus mejillas hasta caer al suelo. “Rezo a Dios cada noche pidiéndole que me libere, pero estoy empezando a perder la esperanza, y DuBois a perder la paciencia. No me quedan más recursos, ni sé a quién acudir.”

DuBois es el lugarteniente del conde. Jill sabe que la Iglesia no le prestará ninguna ayuda, pues el conde construyó hace poco el monasterio de San Cristóbal en un lejano confín del condado. No obstante, al percibir la simpatía de los personajes por sus penalidades, se le ocurre algo: “¿Podrías hablar al conde en mi favor? Quizá podáis convencerle para que os deje llevarnos a mis hermanos y a mí a vuestras posesiones. Por favor, mis señores, necesito ayuda.”

Los personajes pueden sorprenderse ante la presunción de Jill de que pertenecen a la nobleza (algo que da por hecho sin que importe su aspecto). Les ha tomado por nobles a causa de sus caballos, pues nunca ha visto a plebeyos con animales tan espléndidos. Si no ve los caballos, sólo tomará por nobles a los personajes si visten como tales.

Si alguien le pregunta por la “fiebre” que se llevó a sus padres, Jill contesta que en lo que va de año han muerto más o menos una docena de campesinos. Ninguno de los enfermos respondió a los remedios habituales. Al oír la descripción de los síntomas, los jugadores pueden hacer tiradas de Percepción + Ocul-tismo (dificultad 3) para darse cuenta de que Jill está describiendo los resultados de los sucesivos Besos de un Cainita del mismo recipiente.

En su conversación con Jill, los personajes pueden hacerse también una idea básica de dónde están los lugares más importantes del condado, sobre todo si orientan la charla en esa dirección. Lo que es más importante, descubren que todavía les queda una hora de camino hasta Redford... y que apenas les queda tiempo para llegar antes de que amanezca.

Esta situación puede provocar la ansiedad de los personajes. Pero Jill estará encantada de alojar en su cabaña a todos los que le hayan prometido ayuda, siempre que entiendan que no puede ofrecerles más comida que algo de pan seco y bayas.

RESULTADO

Esta escena prepara el terreno para futuros giros de la historia. Como mínimo, los personajes saben que deben apresurarse para encontrar refugio en la aldea antes de que salga el sol.

Si los personajes deciden quedarse en la cabaña de Jill durante el día, no serán molestados. Jill dispone una especie de cortina con algunos trapos y una manta, asegurando la intimidad de los personajes. Sus hermanos, tan guapos como ella, pasan toda la escena durmiendo.

Alguno de los personajes podría alimentarse de Jill o sus hermanos: quienes lo hagan estarán imponiéndose como DuBois. Los personajes que sigan el Camino del Cielo o el de la Humanidad se arriesgan a perder Via. El Narrador también debe tener en cuenta la Verdadera Fe de Jill (2 puntos), que los Cainitas prudentes detectarán si usan su poder de Visión del Alma sobre ella. Su Fe hace a Jill inmune a los intentos de Dominación. Si alguien se alimenta de ella, recordará a la perfección lo ocurrido, entrando en la aldea al día siguiente, semienloquecida y farfullando acerca de un demonio que la forzó durante la noche. El herrero local y el padre Lucien se dan cuenta de que la joven ha sufrido el ataque de un vampiro. Las futuras apariciones de Jill en la historia quedan condicionadas por este hecho.

En cualquier caso, la historia continúa en el Acto Segundo (aunque si los personajes son tan brutales como para alimentarse de Jill, haz que se topen con Samuel el herrero en la Escena Tres). Jill puede reaparecer en los siguientes Actos y los personajes tienen su primer encuentro con DuBois en la Escena Uno del Acto Segundo. Las futuras escenas estarán condicionadas por la relación de los personajes con Jill.

ESCENA TRES: EL HERRERO (OPCIONAL)

TRAMA

Hay otro encuentro en Redford si alguno de los personajes falla estrepitosamente al intentar alimentarse en la aldea; si Jill llega delirando acerca de un lujurioso demonio sediento de sangre que le arrebató su virtud durante la noche; si algún acontecimiento relacionado con los personajes llama la atención de Samuel el herrero; o simplemente si el Narrador complicar un poco las cosas al grupo.

Puede que Samuel presencie una alimentación o alguna otra actividad sospechosa, alertando a Lucien sobre la naturaleza vampírica de los personajes, o quizá Jill llame su atención antes de que los hombres de DuBois se la lleven al castillo. En cualquier caso, Lucien informa a Remus, su amo Toreador, de que hay otros Cainitas en Galtre, mientras Samuel acecha al personaje que atacó a Jill.

ESCENARIO

La localización de la escena puede variar mucho, pero el ataque del herrero tendrá lugar en Redford o sus alrededores.

PERSONAJES

Samuel es un hombre grande y musculoso, que siempre parece cansado y macilento, como si no durmiese lo suficiente. Hace unos meses, vio cómo un vampiro se alimentaba de su hijo. Con la ayuda de Lucien, destruyó a la criatura cuando intentaba perderse en la noche. Desgraciadamente, el niño murió.

Desde entonces, Samuel ha estado atento a la aparición de estas repulsivas criaturas de la noche, a pesar de la vigilancia del sacerdote local, el padre Lucien. Samuel ha aprendido mucho acerca de los muertos que caminan, y podría ser una seria amenaza para un Cainita desprevenido.

Los demás habitantes del condado de Galtre consideran a Samuel un hombre bueno y reposado, aunque todos reconocen en él una vena de amargura desde la muerte de su hijo.

DRAMA

Samuel intentará atrapar a solas al atacante de Jill. Si éste ha tomado una habitación en la posada, el herrero atacará durante el día. Se trata de un encuentro que puede ocurrir en cualquier lugar y momento.

RESULTADO

En caso de que el herrero le clava la estaca a algún personaje, el Narrador puede decidir si Samuel sabe cómo destruir permanentemente a un vampiro. La pérdida de un jugador puede tener mucho impacto en el grupo, dentro y fuera del juego, así que los Narradores deberán pensárselo bien antes de permitir que un personaje sea destruido.

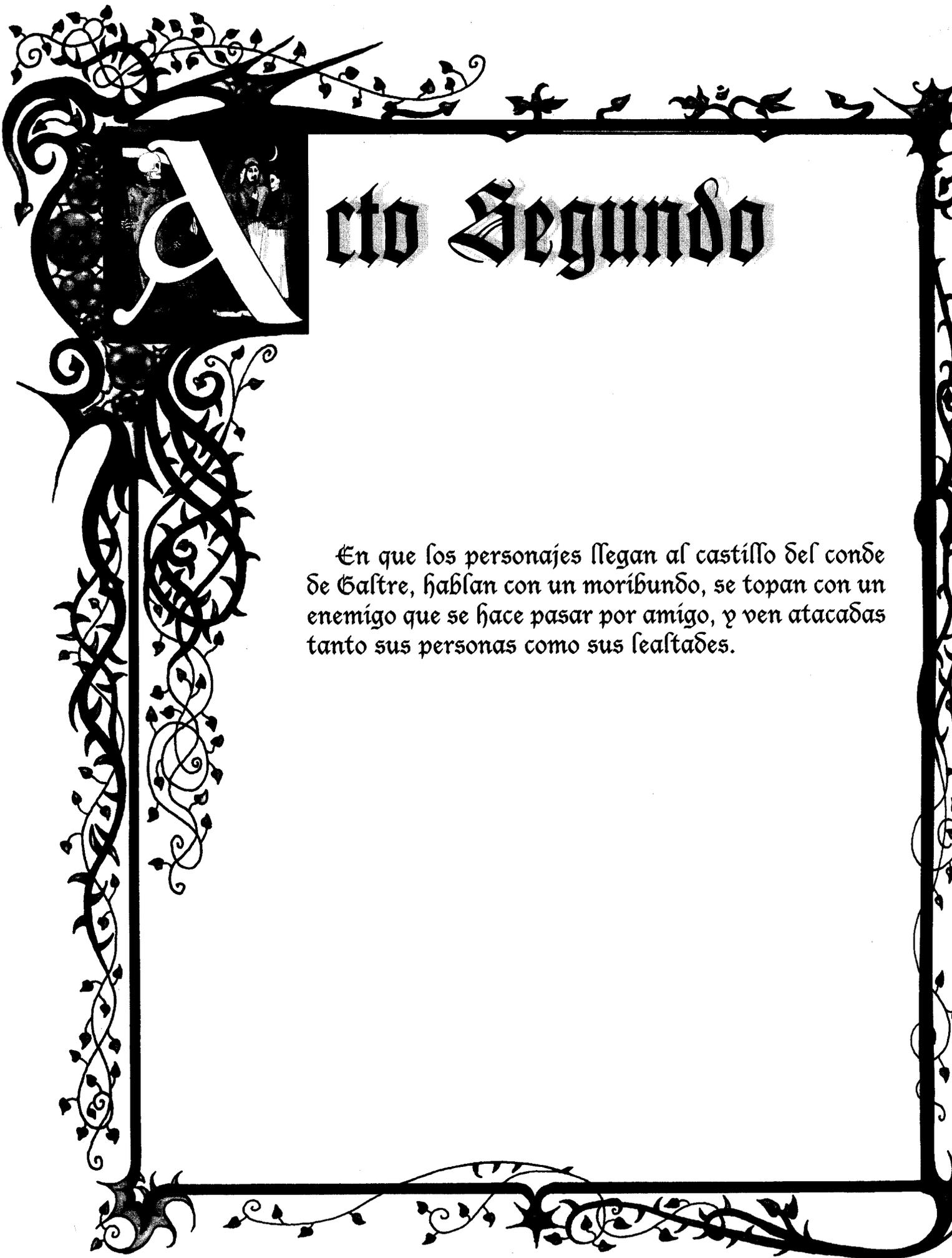
En todo caso, el Narrador deberá dar a otro miembro de la cuadrilla la oportunidad de salvar a su compañero. La pérdida de un personaje puede resultar dramáticamente apropiado si sus compañeros han fallado en su intento de salvarle.

Una vez Samuel crea haber destruido a un personaje, dirigirá su atención al resto de la cuadrilla: no estando seguro de si son vampiros o no, les observará desde las sombras.

Si un personaje mata al herrero y no consigue ocultar el cadáver, la aldea y el condado quedan estremecidos: cazar será imposible salvo en el castillo... lo que implica sus propios peligros. Si el herrero simplemente desaparece, se organizará una búsqueda, y la dificultad de las tiradas de caza aumentará en 1, al insistir Mary, la esposa de Samuel, en que algo malo le ha ocurrido a su marido.



LEIF
JONES
1997



Acto Segundo

En que los personajes llegan al castillo del conde de Galtre, hablan con un moribundo, se topan con un enemigo que se hace pasar por amigo, y ven atacadas tanto sus personas como sus fealdades.

EL CASTILLO DE MILLSTONE

El castillo de Millstone es una torre de piedra de tres pisos, rodeada por una muralla. Hay una chimenea en cada punto cardinal del tejado. El baluarte es un feo edificio con troneras en lugar de ventanas. Aunque el cristal está haciéndose cada vez más común, el conde no lo usa en su mansión ancestral. Hay una estructura de madera junto al muro exterior: es el establo de los caballos de DuBois y sus ayudantes, que también alberga al viejo corcel de guerra del conde. Siempre hay un joven mozo de cuadras a mano.

Los guardias no hacen la ronda por la muralla, pero la puerta está siempre cerrada por la noche: si se golpea con fuerza y se llama a gritos, apareciera alguien para abrir.

Planta baja: Este nivel alberga a los criados y contiene también el comedor y la cocina. Una estrecha puerta de madera lleva a un pequeño recibidor que permite pasar al primer piso o bajar al calabozo y la cripta. Una puerta en la pared este conduce a la sala donde comen los criados, y otra en el lado opuesto lleva al comedor reservado para los nobles visitantes y residentes en el castillo. También hay una cocina, y tras ella una pequeña habitación en la que duermen los criados (tres adultos y dos niños que se ocupan de las tareas domésticas y serviles).

Primer piso: Este nivel contiene las habitaciones de DuBois y sus hombres. DuBois duerme en la habitación noreste, mientras que sus hombres lo hacen por parejas en dos de las habitaciones restantes. Cada uno de ellos guarda sus armas en su habitación. Si Jill es llevada al castillo, la retendrán en una de estas estancias. La habitación noroeste sirve como dormitorio de los cuatro monjes que, bajo la guía de Lucien, cuidan del alma del conde. Cada habitación tiene un hogar, y los pisos están conectados por una escalera de caracol.

Segundo piso: En este piso están las cámaras del conde de Galtre, así como las estancias para los visitantes nobles. En estos momentos, el padre Lucien se aloja en una de las habitaciones para invitados, mientras que lord Alfred y lady Karin comparten otra. La tercera habitación está libre, y puede ser ofrecida al Cuñita (o Cuñitas, si se hacen pasar por un matrimonio u otro "arreglo") que afirme ser el de mayor rango del grupo. Estas habitaciones están lujosamente amuebladas, pero son tan poco acogedoras como el resto del castillo. Hay un hogar en cada una.

Tejado: Una trampilla se abre a este pronunciado tejado. Una estrecha cornisa recorre los cuatro lados de la torre. Hay una chimenea en cada esquina. Estas chimeneas están muy calientes, pues los fuegos están encendidos casi 24 horas al día para mantener caliente al conde.

Además, hay un calabozo y una cripta familiar bajo el castillo. Actualmente no hay ningún prisionero en el calabozo, y la cripta familiar contiene sólo tres cadáveres: los de los padres y la esposa del conde. Hay otras siete tumbas, abiertas.

ESCENA UNO: EL CASTILLO

TRAMA

Los personajes llegan al castillo de Millstone, donde conocen al antipático DuBois, mano derecha del conde, y también a Wilfred, un ghoul enviado por el Príncipe de Londres. Por último, tienen un primer atisbo de lady Karin, la enviada Brujah a Galtre.

ESCENARIO

Esta escena se desarrolla en el pequeño patio del castillo de Millstone.

El castillo es un edificio feo y achaparrado, que se alza sobre la colina como un tocón de árbol. El patio es de tierra apisonada, pero se convierte en un lodazal cuando llueve mucho. Por ahora el suelo es bastante sólido.

PERSONAJES

Los personajes principales de esta escena son DuBois y sus hombres. Los guardias han empleado a Wilfred, un hombre al que creen un mercenario errante: le han conocido ese mismo día en Redford y le ha caído bien a DuBois.

El jefe de los guardias domina la escena. Es un hombre de gran tamaño y mediana edad. Su rostro muestra las cicatrices de muchas batallas, y su musculoso físico está empezando a estropearse, luciendo una panza que se aprieta contra su jubón de cuero. Está empezando a quedarse calvo, y su pelo oscuro muestra hebras grises. Sus ojos tienen un chispa de violencia contenida a duras penas, y su sonrisa puede asustar a mucha gente. DuBois ha sido el lugarteniente del conde durante los últimos 12 años. Con el declive de la salud de su señor, su lado siniestro se ha hecho más visible. Él y sus hombres fueron antaño brutales pero justos: ahora sólo son brutales. Últimamente se han acostumbrado a obligar a las jóvenes del lugar a acostarse con ellos. Estas vilezas van acompañadas de gran violencia, y al menos una de

las mujeres no sobrevivió a sus atenciones. Los padres y maridos que se han atrevido a quejarse han acabado mutilados o peor. DuBois es el más cruel y salvaje de los guardias.

Mientras los vampiros tratan con DuBois, otro importante personaje les observa discretamente: se trata de Wilfred, un hombre de baja estatura y rebelde cabello rubio rojizo. Aunque no es un hombre atractivo, suple su carencia con el encanto e ingenio de su personalidad. Prefiere recurrir al cerebro antes que a la violencia, aunque es un hábil luchador.

Wilfred es un agente del Príncipe de Londres: Mithras le envía para ayudar a los personajes, y para avisarles de que está seguro de que hay otros Cainitas en Galtre. Usa su Disciplina de Auspex para asegurarse de que los personajes son vampiros, y se presenta como agente del príncipe al final de la escena.

DRAMA

Las cerradas puertas del castillo reciben a los personajes. Pero los Cainitas pueden oír unas toscas risotadas tras los muros. Los personajes con Alerta 4 ó superior reconocerán la risa como la de los hombres que vieron al llegar a Galtre.

Si llaman a la puerta o hacen algún ruido fuerte, uno de los guardias abre y les dice con un gruñido que se identifiquen. Les permitirá pasar den la explicación que den, contestando "Tendréis que hablar con DuBois".

El guardia conduce a los personajes al patio del descuidado castillo. A la luz de una pequeña hoguera y varias antorchas pueden ver a varias figuras reunidas ante la gastada puerta de madera que conduce al interior de la torre. Hay cuatro hombres sentados en barricadas y taburetes alrededor del fuego, mientras un quinto se sienta un poco más lejos. Dos jóvenes parcialmente desnudas vagan de un hombre a otro. Cada guardia corta un pedazo más de sus ropas con su daga, o pasa las manos sobre la piel descubierta de la mujer y lanza una carcajada. Una de las mujeres parece asustada, mientras que la otra tiene una expresión vacía. Ambas tienen pequeños cortes en brazos, piernas y pecho, y están cubiertas de sangre.

El hombre que ha dejado pasar a los personajes se sienta pesadamente en un barril y dice "DuBois, tenemos aquí a unos visitantes tardíos."

Uno de los hombres se levanta despacio. Es DuBois, que mira a los personajes con los ojos entornados, haciendo una mueca. Ofrece su daga a Wilfred y dice, "¿Quieres mi turno, Wilfred?"

El aludido sacude la cabeza y bebe un largo trago de su vaso. "No, gracias. Se lo cedí a Lent."

DuBois se ríe, y el hombre sentado a su derecha tira de una de las mujeres hacia él. "Veamos qué podemos hacer con el resto de la falda, cariño," dice.

Mientras tanto, DuBois se acerca a los personajes, con la mueca convertida en un gruñido, "¿Quiénes sois, y cómo os atrevéis a perturbar nuestra diversión?" El alcohol impregna su aliento.

Si los personajes le muestran a DuBois la carta del Príncipe de Londres (que es conocido entre el ganado como un poderoso noble), el guardia explica que el conde está hablando ahora con su hijo. Sin embargo, dice, el joven señor cederá ante tan importantes visitantes, pues el tiempo del conde en este mundo está acabando. Ordena a uno de sus hombres que escolte a los personajes escaleras arriba, pero Wilfred (el hombre pelirrojo sentado aparte) se incorpora de un salto, ofreciéndose rápidamente a hacerlo él.

Volviéndose hacia los personajes, les dice en voz baja: "Poco después de vuestra partida, llegaron nuevas al príncipe de que hay otros Cainitas en Galtre. Pueden causar problemas, y he sido enviado para ayudarlos con ellos."

Wilfred abre la puerta, revelando un salón iluminado por antorchas: las escaleras ascienden pronunciadamente hacia la izquierda. Hace un gesto en esa dirección y sigue a los personajes al interior. El ghoul se presenta y dice que Nicholas le envió con instrucciones de ayudarles en lo pudiese. Si los personajes se muestran suspicaces, les enseña un anillo de sello con el cuño personal de Mithras.

Wilfred explica cómo se ha hecho pasar por un brutal rufián como la escoria que está en el patio para conseguir su ayuda y poder explorar el condao en busca de posibles refugios Cainitas. Pretende proseguir la búsqueda el día siguiente, se fíen de él los personajes o no.

Cuando el grupo llegue a la puerta del conde, pide tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 4. Si alguien las pasa, verá a una bella mujer que los está mirando desde la habitación opuesta. Si los personajes miran en su dirección, baja la mirada y cierra rápidamente. Si le preguntan, Alfred dirá que debe ser la esposa de lord Alfred, el hijo del conde.

RESULTADO

Al final de esta escena, el grupo debería tener una idea de lo reprobables que son DuBois y sus hombres. Los personajes que sintiesen la menor inclinación a ayudar a Jill ocupándose de DuBois se sentirán como si hacerlo hubiese sido una buena obra.

Si algún personaje se ofende ante la exhibición del patio, probablemente reprenderá a DuBois y sus hombres. Permite que el jugador interprete la bronca. Si es una reprimenda efectiva, DuBois se excusa profusamente y adopta una postura mucho más sumisa. Ordena que las dos mujeres salgan de la fortaleza, pero sólo asignará a un hombre para que las escolte hasta sus casas si los personajes insisten en ello.

ESCENA DOS:

EL CONDE

TRAMA

En esta escena, los personajes conocen al conde de Galtre, su hijo y el padre Lucien. Los Cainitas observadores y con Visión del Alma pueden reconocer a lord Alfred como un Cainita.

ESCENARIO

Esta escena se desarrolla en el desabrido castillo de Millstone. Los corredores son estrechos, muchas habitaciones pequeñas y de techo bajo, y la mayor parte de las ventanas no son más que troneras de defensa. Hay una constante corriente de aire que recorre todas las estancias, haciendo que los tapices de los muros se agiten suavemente.

El Narrador debe hacer que los personajes vayan sintiendo claustrofobia cuanto más tiempo pasen en el castillo. Se encuentran con un criado, un monje o algún otro súbdito del conde allí donde van. No pueden tener intimidad, y la única habitación para huéspedes libre sólo acogerá cómodamente a dos personajes. El grupo tendrá que dividir sus fuerzas al amanecer, quedarse en la posada de Redford o esconderse en el calabozo o la cripta en busca de refugio durante el día.

PERSONAJES

En esta escena intervienen el conde de Galtre, el padre Lucien, y Alfred, el hijo del conde. Aparte de estos tres personajes principales, el castillo está poblado por todo tipo de criados. Los PJs siempre se encuentran con alguno de ellos, incluso en plena noche; el castillo de Millstone, como su moribundo señor, nunca duerme del todo.

El conde de Galtre es un hombre malvado, con una vida llena de maldades y violencia. Un vez físicamente poderoso, ahora está consumido por la vejez y la enfermedad. El olor a muerte es muy denso en la estancia. La piel del conde está tan blanca como las sábanas de su lecho, y algunos mechones de pelo canoso se pegan todavía a su huesuda coronilla.

Aunque el conde accede a ver a los personajes, virtualmente nada de lo que le digan será de verdadero interés para él. Sabe que está muriéndose, y está convencido de que su alma irá al infierno. A menos que los personajes le ofrezcan algo para impedirlo o devolverle su "lujuriosa juventud", pronto se cansará de ellos.

El conde está atendido por el padre Lucien, un hombre pequeño de rasgos agradables. Está bien ali-

mentado y tiene un aspecto saludable, ni demasiado delgado ni por encima de su peso ideal. Raramente sonríe, y las arrugas de su rostro y los mechones grises de su pelo le señalan como un hombre que ha envejecido antes de tiempo.

Lucien recibió la poco envidiable tarea de encontrar alguna forma de que un hombre tan malvado como el conde de Galtre recibiese la absolución. Sus esfuerzos le llevaron a impulsar la construcción del Monasterio de San Cristóbal. Al hacerlo, puso al conde bajo la mirada del clan Toreador y Remus, un antiguo ha llegado a Galtre con la intención de hacerse con el condado.

En esta escena, Lucien se comporta como un sencillo y devoto sacerdote de aldea. Pero él o uno de sus monjes estarán en todo momento cerca de los personajes, escuchando su conversación. Si resulta obvio en algún momento que se trata de Cainitas, avisará a Remus. Lucien no está demasiado preocupado por la presencia de los personajes en este momento: sabe que él y su amo han ganado ya. El conde ha aceptado dejar sus tierras a la Iglesia, y los escribanos acaban de completar el documento. Sólo falta la firma del conde.

El tercer personaje importante de la escena es lord Alfred, un hombre de siniestra apostura y sonrisa fácil. El joven noble trata a los personajes con afabilidad. Parece genuinamente entristecido por la inminente muerte de su padre. Si se entabla conversación son él, en algún momento expresa su alivio por que él y su esposa puedan acompañar a su bienamado padre en sus últimos días.

La verdad es que lord Alfred ha odiado a su padre desde la infancia: está en Galtre para asegurarse de heredar las tierras.

DRAMA

Una llamada a la puerta de la cámara del conde recibe un amortiguado "adelante" como respuesta. La estancia es un opulento dormitorio. Magníficas pieles cubren el suelo, y un gran fuego arde en el hogar, proyectando inquietas sombras sobre muebles y personas. Un escudo sin blasón cuelga sobre la chimenea, con dos largas espadas cruzadas sobre él. Un excepcional tapiz mostrando a caballeros normandos en combate con sus enemigos sajones cubre toda la pared oriental.

Hay un escritorio y una silla cerca de una tronera, y un alto armario laqueado en un rincón, pero el mueble dominante es una gran cama con dosel. El conde descansa en su lecho, pálido y sin fuerzas. Otros tres hombres (un joven y ojeroso monje, Lucien y lord Alfred) permanecen junto a la cama. Lucien y el monje llevan los hábitos pardos propios de su condición, mientras que las ropas de Alfred le señalan claramente como un miembro de la nobleza.

"¿Quién es?" dice el anciano de la cama. "¿Es el Diablo, que viene a por mí?"

“No, padre,” dice el noble, volviendo su atención al moribundo. “Parece que tienes visitantes de última hora. Y no son diablos.”

Una vez se presentan los personajes, el conde se excita mucho: recuerda a su “viejo amigo” de Londres, y quiere saber cómo van las cosas allí. Mientras hablan con el conde, el sonido de las risas de los hombres de DuBois llega a través de la tronera, mezclado con los llorosos gritos de una mujer (aun si los personajes estropearon su “diversión” en la escena anterior).

El Brujah lord Alfred se presenta a algún personaje que no esté hablando con su padre, diciéndole que espera que le haga el favor de transmitirle sus mejores deseos a su señor. Afirma que le gustaría continuar la relación entre las dos familias. Está seguro de que su padre va a dejarle las tierras.

Lucien y el monje no abordan a los personajes, pero se mantienen cerca hasta que alguien se dirige a ellos. Ambos muestran un actitud humilde, dando respuestas cortas y francas a cualquier pregunta que se les haga. Alfred asegura a su padre que estarán fuera. Lucien pasa a la habitación contigua, diciendo que va a rezar por el alma del conde, pero en realidad escucha la conversación a través de un hueco disimulado por el tapiz. Alfred permanece en el corredor y escucha tras la puerta, a menos que algún personaje se reúna allí con él para entablar conversación.

Muy poco de lo que digan los personajes despertará el interés del conde. Su excitación por la noticias de su amigo en Londres desaparece rápidamente, y resulta obvio que teme a la muerte más que a ninguna otra cosa. Dice abiertamente a los personajes que pretende legar todas sus propiedades a la Iglesia para que su alma no arda en el Infierno. No teme tanto la muerte como lo que pueda seguirla si no toma medidas para reparar todas las maldades de su vida

RESULTADO

Si los personajes conversan con el conde, puede que a alguno se le ocurra Abrazarle para que no muera. Es su mejor recurso para el regateo. Si le prometen la vida eterna, revelándole algunas e sus facultades vampíricas, el conde estará encantado de jurar lealtad a los Cainitas, o al poderoso patrón al que sirvan. Pero deben ser cautelosos con esta oferta: es probable que implique unas ramificaciones, independientemente de que el conde acepte o no, y de los pasos posteriores de los personajes.

El grupo tendrá que mentir al conde para que éste acceda a recibir el Abrazo. Aunque le encantaría tener vida eterna, no la quiere si no va acompañada de eterna juventud, y no aceptará la oferta de los personajes a menos que se lo prometan, ni firmará un decreto que les



dé el control de Galtre. Prefiere arriesgarse con el Cielo y el Infierno (y confiar en la palabra de Lucien de que dejar sus propiedades a la Iglesia salvará su alma) que vivir para siempre como un hombre viejo y frágil.

El Narrador debe atender a cualquier acto de los personajes en relación con el conde y su Abrazo. Es posible que este curso de acción entre en conflicto con los Caminos de algunos miembros del grupo. Aunque Abrazar al conde es la solución más sencilla, también plantea un problema moral a los Cainitas.

Los personajes pueden decidir que lo mejor es volver a Londres para pedir permiso. Si lo hacen, serán autorizados a Abrazar al conde, pero las cosas habrán cambiado en Galtre durante esas dos noches: el Toreador Remus habrá tomado el castillo y las tierras.

Cualquier oferta por parte de los personajes de Abrazar al conde será escuchada por Alfred, Lucien o ambos. Si lo oye Lucien, no hará nada para detenerles, pero enviará un mensaje a Remus. Lucien tiene un conocimiento imperfecto del Abrazo, teñido por las supersticiones y la sabiduría popular: cree que la víctima debe servir como alimento del vampiro tres noches seguidas, por lo que no considera que haya ninguna urgencia. Pero en cuanto Remus se entere de que hay otros Cainitas en Galtre, pondrá en marcha un plan para acabar con ellos: la emboscada opcional de la Escena Cuatro.

Si Alfred oye la oferta de los personajes de Abrazar al conde, se asusta y pide consejo a Karin. Ha estado considerando en secreto la misma acción: aunque no siente afecto por su padre, no quiere que el condado vaya a manos de la Iglesia. No le importa mentir al anciano, y le dirá cualquier cosa que quiera oír con tal de que firme un documento en el que le cede el control de Galtre. Pero Alfred no sabe muy bien cómo funcionan el Abrazo y el Juramento de Sangre, y se basa en suposiciones que ha hecho acerca de las relaciones entre Karin y su doncella Cainita, Lucille. Si se le presenta la oportunidad (durante el encuentro de Karin con los personajes en la Escena Tres, o cuando éstos dejen el castillo y Lucien esté enviando un mensaje a Remus), hará su propia oferta al conde.

Cuando Karin conozca la naturaleza de los personajes, buscará una alianza con ellos. Prefiere hacer amigos que enemigos, y espera poder solventar sus diferencias.

ESCENA TRES: SÚBITOS GIROS TRAMA

Esta escena tiene lugar poco después de la conversación del conde con los personajes, o cuando Alfred o Karin descubran que éstos son Cainita (después de una

caza chapucera, por ejemplo). Si los personajes acuden a Londres para pedir permiso para Abrazar al conde, la escena se desarrolla a su regreso a Galtre.

Una joven que dice ser la doncella de lady Karin aborda a los personajes, diciéndoles que su ama desea hablar inmediatamente con ellos de un asunto de la mayor importancia. Si los personajes se niegan a ver a lady Karin será ella quien les busque, acompañada por Alfred y Lucille.

Karin quiere negociar con los personajes antes de que ambas cuadrillas se lancen una al cuello de la otra, tanto en sentido real como figurado. Pero apenas tiene tiempo de explicar sus intenciones cuando aparece Lucien con la noticia de la muerte del conde. Dependiendo de las acciones de los personajes, ellos o Alfred tendrán un testamento firmado que les da el control de Galtre. Este giro de los acontecimientos arruina los planes de Lucien y Remus, pues el conde habrá sido Abrazado por uno de sus rivales (Alfred o uno de los personajes) antes de que firmase el testamento favorable a la Iglesia. Furioso, el sacerdote abandona el castillo.

Independientemente del resultado, Karin sigue queriendo negociar con los personajes: no tienen ningún interés en ver el condado y sus habitantes sufriendo los efectos de una guerra territorial entre los príncipe de Londres y Nottingham. Pide a los personajes que vuelvan a reunirse con ella la noche siguiente.

ESCENARIO

El escenario es el castillo de Millstone, sobre todo la cámara de Alfred y Karin. Es una habitación bien amueblada, con una gran cama con dosel, un escritorio que sirve como tocador de Karin, y un armario laqueado con caros espejos en el interior de las puertas.

PERSONAJES

En esta escena intervienen lady Karin, y de forma secundaria Alfred, Lucien y una Brujah de 11ª Generación ligada a Karin por un Juramento de Sangre.

DRAMA

Cuando Lucille escolta a los personajes al interior de la cámara de su señora, ésta se encuentra frente al espejo del armario. Dependiendo de la hora, estará preparando su abundante cabello rojo para el descanso diurno, o peinándose para sus actividades de la noche (el Narrador debe asegurarse de mencionar el espejo a los jugadores, pues puede resultar importante en el Acto Tercero). Al principio, Karin habla con los personajes observándoles en el espejo mientras termina de arreglarse el pelo.

“Me alegra que hayáis querido verme,” dice. “Creo que estamos a punto de emprender un camino sin

retorno. Quiero detener el viaje antes de que empiece, pues nos llevará a todos a la ruina. Y lo digo en todos los sentidos.” Volviéndose hacia los personajes, abre los labios en una sonrisa que revela sus afilados colmillos de Cainita. “Por si aún no os habéis percatado de mi verdadera naturaleza y la de lord Alfred, me presento a vosotros como una hija de Caín.”

La Brujah explica que se encuentra en Galtre para asegurarse de que el condado pase al poder del Príncipe de Nottingham. Opina que hay poco que los personajes puedan hacer para detenerla, a menos que estén dispuestos a emprender una brutal pelea, algo que nadie quiere. “Resolvamos esto de forma razonable,” dice. “No tengo nada contra vosotros, y espero que vosotros no lo tengáis contra mí.”

Karin cree sinceramente que Alfred y ella tienen el triunfo en sus manos, y de verdad quiere evitar el conflicto con los personajes. No se siente ofendida si desconfían de ella, y mantiene la calma aun frente a las peores amenazas.

Pero antes de que pueda proseguir la conversación, o de que los personajes rechacen su oferta sin más, alguien llama a la puerta, y Lucien entra sin esperar respuesta. Si Alfred no estaba ya en la habitación, entra con él. Ambos están demudados.

“El conde,” dice Lucien, “ha fallecido. Me temo que he fallado en mis deberes... no estaba junto a él para darle la última bendición.”

El rostro de Karin adopta una máscara de simpatía mientras abre los brazos para consolar a Alfred.

“Había llegado su hora,” continúa Lucien “la hora señalada por Dios. Al menos su alma recibió la absolución, aunque no hubiese ningún sacerdote junto a él en el último momento. Había cedido todas sus tierras a la Iglesia, y Dios recompensará su generosidad.”

En este momento, Alfred o los personajes deberían corregir el error del sacerdote. Aunque Lucien tiene un documento que cede las propiedades a la Iglesia, está sin firmar. Según quién Abrazase al conde, causando su muerte, alguien tendrá un testamento firmado.

Si ha sido Alfred quien ha Abrazado al conde, mira al sacerdote enarcando una ceja: “Creo que os equivocáis, reverendo padre.”

“No me equivoco, hijo mío,” replica Lucien. “Tu padre quería que todas sus propiedades pasasen a la Iglesia. Hizo redactar un testamento, y aunque no tuvo tiempo de firmarlo, confío en que...”

“Sí, estáis equivocado,” interrumpe Alfred, sacando un rollo de pergamino de entre sus ropas. Mi padre me otorgó sus tierras y títulos a mí, su único hijo. Y este testamento está firmado.”

“Déjame ver eso,” pide el sacerdote. Lucien empalidece al leer el documento. “Tu padre se ha condenado al fuego eterno.”

“Debió verlo de forma distinta en sus últimos momentos, reverendo padre,” dice Alfred con solemnidad.

La cólera surge en el rostro de Lucien. “¿No sabes lo que has hecho, muchacho!”

Alfred se encrespa a su vez. “Te olvidas de algo, cura. Da igual lo que pretendieses, yo soy ahora el señor de Galtre. Ve y comprueba si mi padre ha sido acomodado en la cripta de la familia. ¡Y asegúrate de rezar sobre el cadáver!”

La expresión de ira de Lucien aumenta, pero éste se contiene. “Sí, mi señor,” dice, saliendo de la estancia.

Si es un personaje jugador quien tiene el testamento firmado, las reacciones de Lucien serán las mismas: piedad que pasa a ser incredulidad y más tarde ira. Independientemente del diálogo, Lucien saldrá de la estancia murmurando una insinuación de que el personaje lamentará haberse quedado con Galtre: no debería ser una clara amenaza, pero sí poderse toma como tal.

La reacción de Karin depende de quién tenga el testamento firmado: si es Alfred, se pasa una mano por el cabello, ronroneando “No sé cómo lo has hecho, pero te quiero. Has servido bien a tu clan y al señor de Nottingham. Permíteme presentarte a otro grupo de Cainitas: también habían venido para hacerse con las tierras de tu padre en nombre de su amo.”

Alfred contempla a los personajes con suspicacia, pero Karin le dice que no hay nada de que preocuparse: confía en que, como seres civilizados que son, podrán llegar a un acuerdo satisfactorio. “Debo discutir este imprevisto giro de los acontecimientos en privado con mi querido Alfred,” dice, “como supongo que os ocurrirá a vosotros. ¿Podemos continuar con nuestra conversación mañana, unas horas después del crepúsculo? Os doy mi palabra de que nadie sufrirá daño, y el castillo seguirá siendo un refugio seguro para vosotros, si queréis permanecer aquí. Consideraos nuestros invitados.”

Si es un personaje jugador quien tiene el testamento, Karin seguirá queriendo negociar con él. Intenta explicar al grupo que un conflicto entre Mithras y Leeland perjudicaría innecesariamente a los habitantes de Galtre. ¿No sería mucho más adecuado este condado rural para el Príncipe de Nottingham que para el sofisticado Príncipe de Londres? Karin propone continuar la conversación la noche siguiente.

RESULTADOS

Si es necesario, Karin usará sus Disciplinas para obligar a los personajes a que la dejen sola con Alfred. Si éste ha Abrazado al conde, no se lo dice a Karin: aunque está enamorado de ella, quiere tener una vida propia, y espera que su padre suponga un nuevo comienzo (cree erróneamente que el conde será su esclavo, tal y como Lucille es la esclava de Karin).

Aunque los personajes pueden no fiarse de Karin, su oferta es sincera. Estarán a salvo en el castillo, así como en el resto del condado... al menos por lo que a ella respecta. Los seguidores de Remus son otro asunto.

Si los personajes optan por permanecer en el castillo, cualquiera que se aventura en la cripta encontrará a un monje rezando sobre el cadáver del conde, pero Lucien no está por ninguna parte. Si alguien mira las manos del monje verá que éste lleva un anillo de plata con la inscripción "I:IV:XV" en la derecha, y que le falta el dedo anular de la mano izquierda. Cada jugador puede hacer una tirada de Inteligencia + Academicismo A dificultad 4 para darse cuenta de que la inscripción está relacionada con la herejía Cainita.

Se fien o no de Karin y Alfred, la noche está demasiado avanzada para dejar el castillo. Podrían llegar a Redford, o a la cabaña de Jill, pero no más lejos.

ESCENA CUATRO: EL MONASTERIO (OPCIONAL)

TRAMA

En esta escena, los personajes acuden al monasterio de San Cristóbal, en un lejano rincón del condado de Galtre. Pueden llegar allí siguiendo a Lucien, o en compañía de Wilfred, que cree muy probable que un vampiro se refugie allí. Pero los personajes se encuentran con una emboscada, y también con Remus, el Toreador que reside en el monasterio.

ESCENARIO

Los personajes viajan a través de los oscuros bosques hasta llegar al monasterio de San Cristóbal. Una tenue niebla flota sobre el lago cercano, y algunos jirones se internan entre las lápidas del cementerio.

El monasterio es de construcción muy reciente. Se alza en el lugar de una iglesia construida varios siglos atrás, que fue arrasada durante la guerra civil. Las ruinas y el cementerio quedaron abandonados durante décadas, hasta que el conde pagó la reconstrucción del monasterio. Los trabajadores usaron piedras de la iglesia en ruinas como parte de la nueva estructura. Los monjes han hecho algún esfuerzo por limpiar la vegetación que invade el cementerio, pero sigue habiendo mucho trabajo por hacer, y las torcidas y gastadas lápidas dan la impresión de que el lugar sigue abandonado, aunque las luces del monasterio indican lo contrario.

PERSONAJES

Wilfred, el ghoul enviado en ayuda de los personajes, puede aparecer en esta escena. Muestra un aire ten-

so, pues parte de su objetivo es volver a los personajes unos contra otros, para poder atacarles con los Brujah que cree que estarán esperando en el lugar de la emboscada. Esos Brujah son un invento de Karin, que quiere que el traidor Wilfred lleve a los personajes a un enfrentamiento fatal con Remus y sus monjes heréticos.

Si Wilfred no interviene en esta escena, los personajes pueden llegar al monasterio siguiendo a Lucien.

Además, los personajes se encuentran con miembros del culto de Remus consagrado a la herejía Cainita. Hay dos cultistas por cada personaje.

Por último, si los cultistas consiguen derrotar a los personajes, éstos se encuentran con el propio Remus. Tal derrota sería desastrosa para la libertad de acción de los personajes y el final de la historia en el mejor de los casos, y para su misma existencia en el peor.

DRAMA

Los personajes pueden llegar al monasterio de San Cristóbal por dos caminos: el primero es que sospechen de Lucien tras su estallido de furia en la escena anterior y decidan seguirle (en lugar de atender personalmente a los restos del conde, Lucien ordena a un monje que lo haga y se marcha del castillo).

Si los personajes siguen a Lucien al monasterio, pueden hacerlo sin ninguna dificultad. El sacerdote no hace ningún esfuerzo por ocultarse, y a menos que los vampiros sean muy torpes, no parece darse cuenta de su presencia.

La otra posibilidad es que Wilfred, el ghoul enviado desde Londres en ayuda de los personajes, les aborde antes de que se encuentren con Karin la noche siguiente, revelando que ha descubierto la ubicación del refugio de un Cainita. Si los personajes le revelan que Karin y Alfred son también vampiros, reacciona con sorpresa y dice que el refugio debe ser de un aliado suyo. Muestra a los personajes un anillo de plata que uno de los monjes perdió mientras se lavaba en el patio del castillo. Tiene una inscripción que el ghoul reconoce como símbolo de la herejía Cainita, una perversión del cristianismo basada en la adoración de los vampiros. Encuentra perturbador que haya un vampiro en Galtre con una horda de monjes fanáticos a su servicio.

Si Wilfred conduce a los personajes al monasterio, parece tenso a lo largo del viaje. Está muy preocupado a causa de los monjes, y explica que ya se enfrentó a un grupo de estos fanáticos religiosos en Francia. Es imposible razonar con ellos, y están dispuestos a dar sus vidas por el vampiro al que adoran. Suelen estar impulsados a hacerlo, dice, por algo mucho más poderoso que la condición de ghoul o el poder de un Juramento de Sangre: muchos creen que el servicio a sus "divinos" amos les otorga automáticamente un lugar en el Cielo. El ghoul teme que el Cainita que acecha en el monasterio sea un serio problema, más serio todavía que los Brujah.

El viaje dura unas pocas horas. Los personajes siguen un camino apenas distinguible del bosque que les rodea, hasta llegar finalmente al antiguo cementerio. El monasterio se alza un poco más allá, y es posible ver luces a través de sus ventanas.

Los monjes herejes acechan emboscados entre los árboles. Si los personajes han seguido a Lucien hasta allí, los monjes han sido alertados por un mensaje que el sacerdote envió antes. En este caso, el ataque comienza sin avisos de ningún tipo.

Si es Wilfred quien ha guiado a los personajes, los emboscados están esperando al haber descubierto a los exploradores enviados antes. En este caso, los personajes oyen un grito mientras avanzan por el cementerio: Wilfred se tambalea y cae muerto, con un dardo de ballesta clavado en la frente.

Hay unos dos monjes ghouls por personaje, y todos disparan sus ballestas de inmediato. Acto seguido, emergen del bosque envuelto en la niebla para acabar con los personajes en combate cuerpo a cuerpo. Todos los atacantes llevan túnicas oscuras.

Si los personajes salen victoriosos del combate y registran los cadáveres de los emboscados, descubren que todos llevan la cabeza afeitada al estilo de los monjes. Es más, cada uno lleva un anillo de plata en la mano derecha con la inscripción "I:IV:XV", y a todos les falta el dedo anular izquierdo. Si Wilfred no explica el significado de estos anillos a los personajes, pueden averiguarlo ellos mismos pasando una tirada de Inteligencia + Academicismo a dificultad 4, lo que les revelará que es un símbolo de la herejía Cainita.

Si los monjes derrotan a los personajes, éstos no son destruidos, sino que caen en letargo. Finalmente, despiertan atormentados por la sed de sangre y enca-

denados a las paredes de una pequeña celda. Remus y Lucien están allí también. El Toreador revela que Alfred y Karin han sido destruidos, pero que como los personajes tienen ahora su propia sangre en las venas (es lo que les ha sacado del letargo), no puede forzarse a acabar con ellos: les ofrece la oportunidad de servirle bajo un Juramento de Sangre

RESULTADO

Si los personajes derrotan a sus atacantes, deberían figurarse que hay otros Cainitas en Galtre aparte de la cuadrilla Brujah del castillo. Algunos personajes pueden decidir que ya han tenido bastante, preparándose para volver a Londres e informar al príncipe: deberán pasar otra noche en Galtre, pues no podrán llegar más lejos de Redford antes de que amanezca. Otros personajes pueden volver al castillo e informar a los Brujah.

No obstante, muchos grupos pueden optar por la decisión contraria: en lugar de retirarse, puede que se vuelvan contra los culpables más probables. Si saben que Alfred y Karin son Cainitas, pueden suponer que están tras el ataque. Si vuelven al castillo para devolverles el favor, el Acto Tercero da comienzo (el Narrador puede decir que el amanecer está demasiado cerca para actuar esa noche, obligando a los personajes refugiarse y aplazar su venganza hasta la noche siguiente. Otros personajes, sin embargo, pueden querer investigar el monasterio, para asegurarse de que no hay más enemigos al acecho. O para ver si el Cainita detrás de la emboscada tiene ahí su refugio. Si lo hacen, se enfrentarán con un número superior de monjes heréticos, que finalmente les derrotarán y capturarán como ya se ha descrito más arriba.

DALES (UNA OPORTUNIDAD)

El Narrador ha de tener muy en cuenta las acciones de los personajes: siempre debe quedarles la opción de huir, aun cargando con sus compañeros caídos. Debería resultar dolorosamente obvio que un ataque al monasterio es una locura: la diferencia numérica y el poder de Remus lo hacen inviable.

Solo una monumental estupidez u obstinación por parte de los personajes debería permitir que toda la cuadrilla fuese capturada. Después de todo, la historia podría acabar en ese punto...





Acto Tercero

En que los personajes descubren que las nuevas de la muerte del conde eran bastante exageradas, y muchos mortales y Cainitas reciben su recompensa final.

ESCENA UNO: NEGOCIACIONES

En esta escena, los personajes se encuentran con Karin en un intento de solucionar sus diferencias, o puede que para acusarla de haber organizado la emboscada del final del Acto Segundo. Cuando están a punto de empezarse enteran de que el padre Lucien ha organizado un funeral en la Iglesia de la aldea, y de que DuBois ha ordenado a todos los criados que asistan, dejando el castillo casi desierto (Alfred accede al funeral, y ordena a sus criados que asistan para poder abrazar a su padre sin riesgo de ser descubierto.).

Lord Alfred dice que dejará las negociaciones a Karin y los personajes jugadores, prefiriendo velar a su padre. Esto puede preocupar a los personajes que hayan abrazado al conde, y puede que uno o más de ellos se unan a Alfred en la cripta.

El Narrador debe tener presente que si los personajes han estado usando la posada de Redford o la cabaña de Jill como refugio, es probable que la Escena Dos se desarrolle en lugar de ésta, o al menos antes.

ESCENARIO

Esta escena tiene lugar en el castillo de Millstone. No obstante, hay mucha menos gente que la noche anterior. Karin se encuentra con los personajes en su cámara.

PERSONAJES

El personaje principal es lady Karin. Lord Alfred y Lucille aparecen también, así como uno de los ayudantes de DuBois, y posiblemente éste mismo. Pero el centro de la escena es la interacción de los personajes con Karin.

DRAMA

Los detalles de esta escena dependen principalmente de cómo abordan los personajes jugadores a los demás. Hay pocos diálogos predeterminados, y muy pocos acontecimientos obligatorios. La interpretación determina el curso de la escena.

Cuando los personajes salen de sus refugios provisionales en el castillo, no pueden sino darse cuenta de que hay menos gente. De hecho, el lugar parece tan tranquilo como una tumba. La primera persona a la que ven es uno de los ayudantes de DuBois, un cruel sujeto llamado James. Está en el salón de entrada de la planta baja, o hurgando entre los objetos personales del "difunto" conde en el dormitorio del segundo piso. Si los personajes le preguntan dónde están los criados

y los monjes, dice que el padre Lucien quería celebrar un funeral por el viejo conde, y lord Alfred ordenó asistir a todos los criados; James explica que a su caballo se le soltó una herradura, por lo que decidió quedarse atrás. Una espeluznante sonrisa se dibuja en su rostro, cuando añade "Y lo mismo ha hecho DuBois. El pobre estaba tan afligido que le conseguimos algo especial. para animarle. Ahora está consolándose con ella."

Si los personajes investigan, pueden escuchar tras la puerta de DuBois: se oyen los chirridos de un camastro, los gruñidos de DuBois y algún sollozo ocasional de una voz claramente femenina. Cualquier personaje con Percepción elevada que haya hablado con Jill en el curso de la aventura reconocerá la voz como la suya.

Si los personajes tienen algo de decencia, puede que intenten someter o incluso matar al violador de Jill. La muchacha muestra señales de haber recibido una paliza, y alterna el llanto con los rezos en voz muy baja. Está profundamente traumatizada y apenas es consciente de su entorno.

Si los personajes no se ocupan de DuBois, probablemente irán derechos a ver a Karin, a la que encuentran en compañía de Alfred: acaba de levantarse, y Lucille está arreglando su cabello para la noche (puede que quiera volver a mencionar el espejo del armario en este momento). Karin entabla una charla insustancial con el grupo mientras Lucille acaba con su pelo, y pide calma a los personajes más impacientes. Después de todo, tienen la eternidad para ellos.

Una vez está lista Karin, dice a Lucille que se retire. Alfred también se excusa, diciendo que quiere ver a su padre una última vez antes del entierro del día siguiente.

Cuando los dos Brujah salen de la habitación, Karin empieza de inmediato a intentar arreglar sus diferencias con los personajes. Sus puntos principales son:

- Jura que no ha tenido nada que ver con la emboscada. Puede que tengan un enemigo común, un tercer grupo de Cainitas oculto en Galtre (y si se enteran de que el castillo ha sido abandonado por los humanos, se empezará a preocupar por la posibilidad de otro ataque, diciendo que ordenará a lord Alfred que acuda a Redford tan pronto como vuelva de la cripta: quiere que los mortales estén en el castillo, para actuar como defensa y amortiguadores).

- No quiere que Galtre quede destruido por culpa de los conflictos Cainitas, ni tampoco atraer la atención de los inquisidores.

- Si Alfred y Karin controlan Galtre, es el Príncipe de Nottingham quien lo controla a través suyo. Está relativamente segura de que los personajes no serán capaces de oponerse a los Brujah si se llegase a un conflicto. Nottingham ha ganado, afirma.

- Si los personajes controlan Galtre, intenta compartir con ellos su idealismo y su creencia en un mundo mejor en el que los hijos de Caín vivan juntos y en paz entre ellos y con el ganado. Dice que el condado

podría ser el lugar donde construir un futuro mejor, donde Londres y Nottingham pueden empezar a solventar sus diferencias, y donde el destructivo conflicto entre Brujah y Ventrue pueda darse por zanjado. Aunque esto puede parecer muy interesado, Karin cree en el fondo de su corazón en la verdad de estas palabras (explicará a los personajes cómo destruyeron los Ventrue la perfecta sociedad que los Brujah habían construido en Cartago, una sociedad en la que humanos y Cainitas convivían en paz).

- Afirma que los personajes parecen inteligentes y astutos. Si no lo fuesen, habrían empezado a combatir de inmediato, o regresado a Londres para informar a Mithras. Karin siente curiosidad por lo fuertes que son sus lazos con Londres y el príncipe. Si los personajes son agentes libres y le sirven porque éste se lo ha pedido o por razones geográficas, les anima a unirse a ella y al Príncipe de Nottingham, diciendo que Leeland les ofrecerá un trato mejor (Karin no pretende ofender a los personajes ni poner en duda su honor: si éstos le dan alguna respuesta que demuestre inequívocamente su absoluta lealtad al Príncipe de Londres, no insistirá en el tema).

Mientras tanto, los personajes que hayan seguido a Alfred a la cripta se verán en serios apuros.

Si los personajes no Abrazaron al conde, los que hayan seguido a Alfred se enteran ahora del verdadero estado del noble. Mientras observan desde las sombras, Alfred se alza ante la tumba de su padre y dice "¡Te he dado la vida eterna, padre, pero es una no vida de eterna servidumbre! ¡Ven y arrodíllate! ¡Póstrate ante tu nuevo amo!"

Un gruñido sale de la tumba, y el viejo conde se adelanta súbitamente, usando sus dedos huesudos y sus nuevos colmillos para hacer pedazos a su irrespetuoso hijo. Alfred grita de dolor y miedo cuando su sangre salpica es suelo polvoriento y las paredes de piedra. El viejo conde diableriza a su hijo ante la mirada de los personajes.

Antes de que los vampiros puedan intervenir, un grupo de monjes armados aparece en la cripta: son parte de una fuerza de asalto enviada por Remus para destruir a los Cainitas que amenazan con frustrar sus intentos de tomar el control de Galtre. Hay un ghoul por cada uno de los presentes (incluido el conde)

Mientras los personajes luchan contra los ghouls, Alfred expira con un gemido ultraterreno. El viejo conde huye por las escaleras lanzando una risa demencial.

RESULTADO

Karin es sincera en sus intentos de evitar el conflicto con los personajes, pero después de un tiempo responderá a la hostilidad con más hostilidad. Los insultos particularmente graves pueden hacer que entre en frenesí (no se inmutará por insultos dirigidos con-

¿Y SI LOS PERSONAJES ABRAZARON AL CONDE?

Si el conde ha sido Abrazado por algún miembro de la cuadrilla, huirá de su compañía en cuanto surja la oportunidad, aunque sin abandonar el castillo. Alfred afirmará que *él* es el sire del conde, esperando todavía conseguir el control del condado al hacerse pasar por el amo del noble.

tra su clan, su marido o su condición femenina, pero se ofenderá mucho ante las afirmaciones de que esté mintiendo o intentando traicionar a los personajes). Si las cosas empiezan a ponerse desagradables, el Narrador deberá dar por terminada la escena de inmediato

Si os personajes presencian la muerte de Alfred en la cripta y derrotan a los monjes, saben que hay un vampiro en frenesí suelto por el castillo. La historia continúa en la Escena Tres.

ESCENA DOS: EL FUNERAL TRAMA

Los Cainitas que vuelven a sus refugios en la posada o en la cabaña de Jill se enteran de que Lucien va a celebrar un funeral. Puede que alguien decida asistir, para mantener vigilado al sacerdote: quienes lo hagan se encontrarán en un grave peligro.

Al percatarse de la oposición a su plan de tomar el control de Galtre, Remus decide recurrir a la fuerza. Su primer paso es asegurarse de que sus enemigos no disponen de ayuda humana. Una vez los criados, guardias y aldeanos han entrado en la iglesia, los ghouls de Remus bloquean todas las puertas y ventanas y prenden fuego al lugar. Si los personajes están en el interior, tienen una posibilidad de salvarse. Si están fuera, pueden salvar un edificio lleno de inocentes.

El incendio tiene lugar estén presentes los personajes o no.

ESCENARIO

La escena se desarrolla en la aldea de Redford.

PERSONAJES

Los más probables son Lucien y Samuel el herbero, suponiendo que todavía viva. Además, varios cultistas de Remus estarán presentes para bloquear las salidas de la iglesia y prenderle fuego.



DRAMA

Si los personajes deciden asistir al servicio fúnebre, pueden oír los canto a medida que se acercan a la Iglesia, y ver a unos monjes moviéndose por el exterior del edificio. Una tirada con éxito de Percepción + Alerta (dificultad 6) revela que los monjes están bloqueando las salidas de la iglesia y preparando brea y antorchas: está claro que pretenden quemar la iglesia con sus ocupantes. Hay dos monjes por cada personaje.

Si el grupo actúa para impedir esta monstruosidad, el Narrador dispone de una perfecta oportunidad para hacer que Samuel ataque a los personajes, suponiendo que éstos hayan fracasado en alguna tirada de caza, o revelado de alguna otra forma su condición de Cainitas.

Durante la batalla, Lucien aparece para comprobar que todo va según lo planeado (ha salido de la iglesia mientras la sellaban) Si los monjes llevan claramente las de ganar, se une a la refriega, ¡gritando su deleite al destruir a los enemigos del Señor! Si son los vampiros los que van ganando, huye al castillo para esperar a Remus.

RESULTADO

Los personajes que sigan el Camino del Cielo o de la Humanidad querrán impedir el espantoso crimen, y si los demás tienen algo de decencia, también intervendrán. El Narrador puede pedir tiradas de degeneración a quienes dejen arder hasta la muerte a los inocentes aldeanos. Si los vampiros se portan de forma heroica deberían lograr salvar a algunos de los humanos, aunque la iglesia se queme (suponiendo que no sean derrotados por los monjes y arrojados a las llamas).

ESCENA TRES: EL ASALTO

TRAMA

Esta escena continúa la interpretación de la Escena Uno. Los personajes pueden estar hablando con Karin, combatiendo a los esbirros de Remus en la cripta bajo el castillo, o ambas cosas si el grupo se ha dividido. También puede ser que lleguen de Redford y se vean envueltos en el asalto de Remus al castillo. En este caso, es probable que hayan presenciado el incendio de la iglesia, y que estén persiguiendo a Lucien.

Durante la negociación con Karin, un fuerte y doliente chillido resuena por el castillo. Si los personajes investigan, encuentran a Lucien brutalmente asesinado. Antes de que puedan hacer nada, Remus y varios ghouls aparecen subiendo por las escaleras. El Toreador se enfrenta a Karin, dejando los personajes para los ghouls.

ESCENARIO

Esta escena de carnicería y violencia se desarrolla en los tenebrosos corredores del castillo de Millstone.

PERSONAJE

La escena es sobre todo de combate: intervienen Remus, Karin y varios ghouls.

DRAMA

Un ritmo muy rápido es lo más aconsejable para el desarrollo de esta escena. Sacude a los jugadores con un suceso tras otro, y no les dejes apenas tiempo para pensar en lo que están viendo. Busca reacciones, más que acciones. Si estás dirigiendo la aventura como una historia independiente, no vaciles en matar a varios de los personajes si el enemigo consigue ventaja. No obstante, si es parte de una crónica, puede que quieras alterar un poco los resultados de algunas tiradas.

Ya estén los personajes discutiendo con Karin de forma razonable, o a punto de llegar a las manos, un grito de ultratumba suena en todo el castillo (es el grito de Alfred al morir en la Escena Uno).

Karin sugiere que los personajes investiguen: si insisten, irá con ellos.

Independientemente de cuál haya sido la escena anterior, los personajes encuentran el horriblemente mutilado cadáver de Lucien (suponiendo que nadie le matase en la Escena Dos; de lo contrario, el cadáver es el de uno de los ayudantes de DuBois). Las entrañas del hombre están atadas a su cuello, en una retorcida parodia de la soga de un verdugo. Si los personajes apartan las entrañas del cuello del cadáver, verán una gota de sangre en su cuello parecidas a las que dejaría un Cainita que no hubiese lamido su mordedura.

Cuando hacen este descubrimiento, oyen una risa salvaje y demencial saliendo del dormitorio de DuBois. Pero hay una conmoción en el piso inferior antes de que puedan investigar. Al mirar hacia abajo, ven a un sacerdote de rasgos angelicales que lleva un collar de huesos humanos: dirige a un grupo de monjes igualmente apuesto y envueltos en túnicas, a los que ordena subir por las escaleras (los jugadores a los que se les ocurra mirar las manos de Remus verán que lleva uno de esos anillos en cada una). El sacerdote contrae los labios, mostrándoles los colmillos, y dice "Soy Remus. Habéis osado interponeros en el camino de la Iglesia al reclamar Galtre como suyo, y de esta forma ofendéis al Señor. Esto será castigado con la Muerte Definitiva."

Karin replica: "No he venido en busca de conflictos, pero estaré encantada de complacerte, piltrafa. ¡Haz las paces con el Dios al que avergüenzas existiendo!"

Karin se lanza contra el sacerdote cuando éste llega a lo alto de las escaleras, mientras los monjes se

mueven para enfrentarse a los demás vampiros. Hay un monje ghoul por cada personaje.

Los personajes que estén explorando la planta baja de la fortaleza antes de dirigirse hacia arriba, oirán el diálogo de Remus y Karin, aparte de hacer un estremecedor descubrimiento en el comedor: Lucille decapitada y con una estaca atravesándole el corazón. Los vampiros son atacados por los oponentes descritos más arriba cuando los esbirros de Remus vuelven a la planta baja en busca de nuevas víctimas.

Si los personajes se separan en dos grupos, lo mismo harán los atacantes.

La batalla debería desarrollarse de forma que, tan pronto un personaje derrote sus oponentes, un compañero necesite su ayuda.

El Narrador no debería malgastar tiempo tirando dados en la pelea entre los dos antiguos: Remus lleva las de ganar, y Karin será destruida si no intervienen los personajes. Justo cuando éstos acaban de derrotar a los ghouls, Remus abre la garganta de Karin con un salvaje golpe de sus garras que la envía por los aires al otro lado de la estancia. Se acerca para acabar con ella, y la destruirá si los personajes no lo impiden.

Asume que Remus ha gastado cinco Puntos de Sangre en su pelea con Karin, y suéltalo contra los personajes que intenten detenerle.

RESULTADO

Si el grupo no impide que Remus acabe con Karin, éste bebe los dos Puntos de Sangre que le quedan a la Brujah, y después la mata a puñetazos. Acto seguido se vuelve hacia los personajes, dispuesto a ocuparse también de ellos. Justo en ese momento, empieza la Escena Cuatro.

Si los personajes ayudan a Karin y derrotan a Remus, la Escena Cuatro empieza después de la pelea.

ESCENA CUATRO: LA BATALLA FINAL TRAMA

Esta escena supone la Muerte Definitiva de alguno o todos los personajes supervivientes, o la destrucción del monstruo que fue una vez el conde de Galtre.

Cuando los personajes se enfrentan a Remus o deciden qué hacer a continuación, oyen una risa demencial a sus espaldas. El conde hace su entrada, cubierto de sangre y cuajarones, y llevando la cabeza de DuBois y a una Jill inconsciente. Los desvaríos del conde demuestran que está peligrosamente loco: si los personajes quieren vivir, tendrán que destruirle. Puede que alguno

¿Y SI LOS PERSONAJES YA HAN RESCATADO A JILL?

Es posible que la cuadrilla haya rescatado a Jill y eliminado a DuBois en alguna escena anterior. Pero esto no afectará a la rapacidad del conde: sencillamente, habrá asaltado a otra muchacha campesina y llevará en la mano la cabeza de uno de los monjes de Remus.

de ellos muera en el combate, pero si prestan atención a las palabras del conde, los personajes mas avisados se darán cuenta de que le conde cree ser joven otra vez. El trauma de verse reflejado en un espejo, o de darse cuenta de que aún parece viejo y débil, dará a sus oponentes la ventaja necesaria para asestarle unos cuantos golpes sin que se defienda.

Con un poco de suerte y habilidad, los personajes deberían poder deshacerse del conde. Y si piensan rápido, tienen la oportunidad de asegurarse de que Galtre caiga bajo el control de la Corona, y por tanto del Príncipe de Londres, si es que el grupo conserva sus lealtades.

ESCENARIO

La escena se desarrolla en el interior del castillo.

PERSONAJES

El personaje central de esta escena es el Conde de Galtre. Todos los demás personajes no jugadores son poco más que parte del decorado. Si Remus vive aún, luchará con uno de los personajes, ignorando la presencia del conde. Recuerda restar 3 a su Reserva de Sangre (o algo más si los personajes han actuado contra él).

DRAMA

Una loca risotada sale de la habitación de DuBois. Cuando los personajes se vuelven hacia allí, ven una terrible imagen: el Conde de Galtre sale de la estancia, vestido aún con su blanca camisa de dormir, pálido y marchito por la vejez y la enfermedad. No obstante, también está cubierto de sangre. Contempla a los personajes con una loca ansia en los ojos, y de sus dientes y colmillos cuelgan algunos pedazos de carne. Lleva en una mano la cabeza arrancada de DuBois, que muestra una expresión de sorprendido espanto. Con la otra, arrastra a Jill del pelo: la joven está inconsciente, desnuda y cubierta de sangre, pero viva.

“Sólo yo puedo desflorar a mis campesinas,” dice el conde con firmeza, en tono majestuoso. “¡Es mi derecho como señor del dominio! ¡Y ahora que he recuperado mi juventud, las desfloraré a todas y beberé su sangre de virgen mientras mi simiente la corrompe!”

Suelta otra carcajada de loco. “Mi estúpido hijo creía que iba a poder darme órdenes. Le he castigado por su presunción, y ahora su juventud se ha añadido a la mía. Vosotros, mensajeros de mi buen amigo en Londres, sois claramente criaturas de la noche, como yo. Me gustaría que me sirviéis. Podéis quedaros con esta moza, y yo reclamaré a la esposa de mi estúpido hijo. Su sangre será mía. Por Dios, es bueno ser joven de nuevo... ¡joven de nuevo, y lleno de más poder con el que soñé nunca!”

Finalmente, ordena a los personajes que se acerquen, o los destruirá. Si obedecen, deja caer a Jill a sus pies y se vuelve hacia el cadáver de Karin, que se convierte en polvo. El conde entra en frenesí y ataca a los personajes. Es de esperar que éstos no se contengan: el Narrador debería representar al conde de tal forma que todo lo relacionado con él cause asco y horror a los personajes. Por supuesto, después de la batalla que acaban de librar, es posible que los personajes estén demasiado débiles para acabar con él. Pero todavía pueden derrotarle: la clave está en sus repetidas referencia a la juventud. El conde cree que su cuerpo ha sido devuelto a su época de plenitud. Si se le muestra la verdad con un espejo (quizá el del armario), la sorpresa le impedirá actuar durante dos turnos. Los personajes pueden aprovechar ese tiempo para clavarles una estaca, atacarle de otra forma o simplemente huir del lugar.

RESULTADO

El Conde de Galtre es un monstruo. Los personajes no deberían dudar de la necesidad de eliminarle. De lo contrario, podría vagar por las colinas de Galtre como una bestia enloquecida, matando a humanos y Cainitas. No es posible coexistir con el conde.

EPILOGO

Galtre está sumido en el caos. Con Alfred y Karin muertos, las tierras pasan a la Corona de Inglaterra. Dado que los Ventrue tienen influencia sobre ella, los personajes habrán cumplido con éxito la misión encomendada. Aunque su éxito no ha sido tan claro y pulcro como hubiese gustado a los antiguos de Londres, es un éxito al fin y al cabo, y los personajes pueden contar con la recompensa que pidan. Es más, Nicholas pasa a considerarles unos Cainitas de recursos, y puede que vuelva a llamarles en el futuro, lo que hará que la cuadrilla se meta en politiquesos Cainitas de la peor especie.

Karin era una buena amiga y aliada de Robin Leeland, el Príncipe de Nottingham. Éste está muy interesado por los acontecimientos que causaron su muerte, y puede que convoque a los personajes para



oír la historia de lo sucedido... por la fuerza, si es necesario. Otra alternativa es que envíe a su lugarteniente, la salvaje y astuta Patricia de Bollingbroke, para investigar las circunstancias de la muerte de Karin. Si Patricia descubre la participación de los personajes en los hechos, éstos se encontrarán en el peor de los peligros, pues les acecha una brutal asesina con siglos de experiencia. Pueden buscar protección entre sus aliados Ventrue, pero las únicas garantías de seguridad son destruir a Patricia (a la que seguirían otros cazadores) o buscar el perdón de Leeland. El Príncipe de Nottingham puede exigirles peligrosos servicios antes de considerar que ya han pagado por la muerte de Karin.

Es probable que los personajes tengan que hacerse cargo de la traumatizada Jill: cualquiera que siga el Camino del Cielo o el de la Humanidad sentirá el deseo de ayudarla a ella y a sus hermanos, que han perdido a su protectora. El camino de Jill hasta la recuperación será largo, y nunca volverá a ser la misma (nunca más dormirá una noche entera sin despertarse gritando, y su fe en Dios ha quedado destruida por completo) pero los personajes pueden ganarse la gratitud de los cuatro hermanos si los ayudan. Si abordan

correctamente la situación, los personajes pueden cultivar esa gratitud hasta convertirla en una relación con la familia Leftherder que dure siglos, con la lealtad hacia la cuadrilla pasando de padres a hijos.

Si Samuel el herrero sobrevive a los acontecimientos de la historia, viaja hasta Canterbury, donde el arzobispo escucha con alarma sus relatos de demonios bebedores de sangre. El arzobispo, resistiéndose a la voluntad de los Toreador que intentan manipular a la Iglesia de Inglaterra entre bastidores, envía equipos de inquisidores y cazadores de vampiros a Galtre. Lo que queda de la secta de la herejía Cainita (incluyendo a Remus, si ha sobrevivido) es destruido, y el monasterio de San Cristóbal es reconsagrado al verdadero servicio de Dios. Los Cainitas que se queden en el condado deberán ser muy cautelosos durante los próximos meses: los inquisidores de la Iglesia y los investigadores del rey mostrarán mucha curiosidad por el origen de la matanza. Si Samuel sabe que los personajes jugadores son Cainitas, los denunciará a cualquier grupo de cazadores, y la cuadrilla puede verse acosada si permanece en Galtre.

Pueden salir muchas historias de lo ocurrido en **Choque de voluntades**: darles vida depende del Narrador.

Dramatis Personae

CAINITAS NICHOLAS, SENESCAL DEL PRÍNCIPE DE LONDRES

Historia: Nicholas era un caballero menor en la corte de un Ventrue inglés cuyas filas fueron diezmas por una incursión vikinga en el siglo VII. Aunque al principio su vida fue dolorosa, ha sobrevivido a varios amos ahora es uno de los más escuchados consejeros y aliados del Príncipe de Londres.

Imagen: Un hombre de oscura belleza, con profundos ojos pardos y pelo negro y largo, que suele llevar recogido en una cola de caballo. Fue Abrazado en su plenitud física y conserva el aspecto de un jo-



ven e impresionante guerrero. Se viste a la última moda, pero sus ropas son siempre de color negro y rojo, acentuando su elegancia con joyas de oro y plata.

Sugerencias de interpretación: Estás al mando y lo sabes. No tienes ninguna necesidad especial de demostrar tu poder o tu autoridad a los demás, siempre que os sirvan bien a ti y a tu señor, el Príncipe Mithras. Das órdenes a tus inferiores sin formalismos, y sólo insistes en ellos si crees que al no hacerlo pueden creerse algo más que simples siervos.

Refugio: Túneles bajo la Torre de Londres. El refugio de Nicholas está junto al del Príncipe Mithras.

Secretos: Nicholas es un diplomático nato, y tiene contactos en las comunidades Cainitas de toda Europa. Es esta vasta red de amistades y contactos la que le ha permitido sobrevivir incluso cuando sus amos caían ante el enemigo. En más de una ocasión, Nicholas prestó alguna ayuda a esos enemigos cuando la estrella de su señor empezaba a declinar.

Influencia: El senescal es respetado por diversos Cainitas de toda Europa, y el Príncipe de Londres escucha cuanto le dice.

Destino: Nicholas se relaciona con la familia Tudor a petición de su amo, lo que resulta fatal para él, pues muere en la batalla de Tewkesbury.

Clan: Ventrue.

Sire: Malthias.

Naturaleza: Superviviente.

Comportamiento: Juez.

Generación: 7ª.

Abrazo: 832.

Edad aparente: Unos 25 años.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5.

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 4.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4.

Talentos: Alerta 5, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 4, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 6, Equitación 3, Etiqueta 6, Tiro con Arco 3.

Conocimientos: Academicismo 2, Investigación 4, Leyes 5, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 5, Senescal 4.

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 6, Fortaleza 3, Potencia 2, Presencia 5.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 5, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 6, Coraje 4.

Camino: Camino de la Caballería 6.

Fuerza de Voluntad: 9.

GUARDAESPALDAS DE NICHOLAS (CUATRO GHOULS)

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 3, Pelea 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Equitación 3, Etiqueta 2.

Disciplinas: Fortaleza 3, Potencia 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

WILFRED (GHOUL VENTRUE)

Wilfred es al principio un leal agente de Nicholas. El senescal le envía a Galtre para que ayude a los personajes en caso necesario. Es un hombre robusto, de cara redonda y pelo color zanahoria.

A medida que se van desarrollando los acontecimientos de Choque de voluntades, Wilfred se pasa al otro bando, creyendo que los vampiros de Nottingham se harán con la victoria. Encuentra la muerte en una emboscada de Remus.

Naturaleza: Autócrata.

Comportamiento: Juez.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

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

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Equitación 3, Etiqueta 2, Sigilo 2, Tiro con Arco 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Ocultismo 3, Política 3.

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1, Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 7.

Equipo: Anillo con el sello personal del Príncipe de Londres.

EL CONDE DE GALTRE

Historia: El conde tuvo una vida de brutalidad y autoindulgencia, satisfaciendo libremente sus malig-

nas pasiones. Barría a enemigos y competidores con violencia incontenida, explotaba a amigos y aliados sin vacilar, y trataba sin piedad a amantes y esposas cuando dejaban de interesarle.

Cuando se sintió viejo y la enfermedad le robó sus fuerzas, le embargó el miedo por su alma inmortal. A pesar de sus generosas donaciones a la Iglesia, temía que ni siquiera todas sus posesiones terrenales pudiesen purificar su alma.

Imagen: El cuerpo del conde parece frágil y gastado por las enfermedades. La piel le cuelga de los huesos, y está enfermizamente pálido incluso antes del Abrazo.

Sugerencias de interpretación: Tu frágil cuerpo alberga un alma totalmente corrupta y llena de depravación. Eres un hombre brutal y violento, y sigues tus más bajos instintos.

Refugio: Castillo de Millstone.

Secretos: Toda una vida de repugnantes fechorías.

Influencia: Ninguna.

Destino: Si hay alguna justicia, el conde muere al final de la historia.

Clan: Brujah.

Sire: Alfred (o posiblemente un personaje jugador).

Naturaleza: Monstruo.

Comportamiento: Autócrata (después del Abrazo, Monstruo).



Generación: 10ª (puede variar, dependiendo de su sire y su diablerie).

Abrazo: 1197.

Edad aparente: Casi 70 años.

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 1, Resistencia 1.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 1.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Intimidación 4, Liderazgo 3.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 3, Etiqueta 3, Tiro con Arco 3.

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 1, Ocultismo 2, Política 5.

Disciplinas: Celeridad 1, Dominación 2, Potencia 2.

Trasfondos: Contactos 3, Influencia 3, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 4, Coraje 3.

Camino: Camino de la Bestia 5.

Fuerza de Voluntad: 6.

LADY KARIN

Historia: Karin era la hija de un noble escocés que nunca fue feliz con lo sus posesiones. Desencantado de que su única descendencia fuese una mujer, hizo sin embargo todo lo posible por sacar el mejor partido de la situación, adiestrando a su hija en las sutilezas de la vida cortesana. Cuando Karin llegó a la edad de casarse, era lo bastante atractiva para ser considerada un premio por la nobleza sajona de Inglaterra.

Pero su belleza ocultaba una fea astucia, y manióbró para asumir el mando inmediatamente después de su matrimonio, privando a su atónito padre de cualquier posible beneficio con el que hubiese contado. Aunque aquella traición le causó algunos remordimientos, Karin sabía que sus propios deseos eran lo primero, y se dedicó a la política con notable éxito.

Cuando llegó su Abrazo, Karin lo vio como un regalo (aunque los años han cambiado su perspectiva) que le daba más habilidad y perspicacia.

Imagen: Lady Karin actúa con una dignidad que muchas reinas envidiarían. Suele llevar vestidos de color azul zafiro o verde esmeralda, que resaltan sus ojos verdes y su pelo rojo. Su cuerpo es esbelto y elegante.

Sugerencias de interpretación: Muestras gran firmeza y dignidad. Proyectas un aire de nobleza incluso cuando está triste, furiosa o en el calor del combate. Estás profundamente enamorada de Alfred, y no puedes imaginarte tratándole como trataste a tu padre muerto hace tanto tiempo.

Refugio: Una pequeña propiedad en el norte de Nottingham, o el castillo de Millstone.

Secretos: Karin anhela estar viva de nuevo. Incluso después de siglos de no vida, añora el calor del sol sobre su rostro y el sabor de la comida en su boca. Por otra parte, manipula a Wilfred para que se cambie

de bando, aunque no se fía de él (lo que resulta discutible tras sum muerte).

Influencia: Es una compañera predilecta y consejera de confianza de Robin Leeland, Príncipe de Nottingham. Han pasado varios siglos codo con codo. La letal Patricia de Bollingbroke es otra amiga suya. Uno y otra harían lo que fuese por vengar cualquier daño a Karin.

Destino: Podría ser mejor.

Clan: Brujah.

Sire: Verias.

Naturaleza: Juez.

Comportamiento: Bizarra.

Generación: 8ª.

Abrazo: 563.

Edad aparente: Poco más de 20 años.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3.

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

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Actuar 2, Empatía 3, Esquivar 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 2, Etiqueta 4, Música 2, Pericias 4.

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 2, Ocultismo 5, Senescal 3.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Potencia 3, Presencia 4, Quimerismo 4.

Trasfondos: Aliados 1, Criados 1, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 5.

Camino: Camino de la Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 4.

LUCILLE

11ª generación, chiquilla de Jackdaw.

Naturaleza: Penitente.

Comportamiento: Defensora.

Abrazo: 1165.

Edad aparente: Poco más de 20 años.

Lady Karin salvó a Lucille de la destrucción. El sire de la inexperta vampira, un prolífico pero irresponsable joven Brujah de Nottingham, se había negado a reconocer a Lucille como su chiquilla, y Karin se hizo cargo de ella. Una brillante joven en vida, Lucille sirve a Karin de forma dedicada y voluntariosa, y lo haría incluso aunque no hubiese un Juramento de Sangre entre ellas.

Lucille tiene un rostro de finos rasgos y cabello color pardo ratón. Lleva vestidos no muy distintos de los de su señora, y descansa en el suelo de la cámara de Alfred y Karin durante el día.

LORD ALFRED, HIJO DEL CONDE

Historia: Alfred se hartó a una temprana edad de los violentos y retorcidos excesos de su padre. A los 15 años, dejó atrás el condado para vivir como merce-

nario. Después de casi una década de violencia y carnicería, entró al servicio de lady Karin, una noble menor con tierras en el norte de Nottingham.

Las elegantes maneras de Karin, su esbelto cuerpo y sus atractivas facciones, le cautivaron de inmediato. Karin admiraba el espíritu del joven y su obvio desagrado por los nobles que trataban mal a sus súbditos. Tras un año de cortejo, Karin le reveló su verdadera naturaleza y los ideales Brujah de un mundo mejor. Su amor por ella no menguó, y compartiendo su visión de un mañana más justo, cambió su vida por la eternidad junto a Karin.

Dos años después, Alfred se enteró de que su padre estaba muriendo. Ve en esto una oportunidad para los Brujah de extender su influencia más allá de Nottingham.

Imagen: Alfred tiene unos rasgos distinguidos y una sonrisa fácil. Es un hombre de complexión robusta y en planea forma física. Se comporta como un guerrero, y tiene cicatrices en los brazos que hablan de su vida como mercenario.

Sugerencias de interpretación: Tratas a los sirvientes con brusquedad y a las mujeres con condescendencia (incluso, hasta cierto punto, a tu sire Karin). Fuiste criado para gobernar. Aunque sólo sientes desprecio por los nobles que maltratan a sus siervos, sigues siendo muy consciente de que eres un señor, los campesinos son súbditos y la mujer inferior al hombre.

Refugio: Pequeña propiedad en el norte de Nottingham, o el castillo de Millstone.

Secretos: A pesar de su amor por Karin, o quizá por eso mismo, Alfred está cada vez más incómodo con el hecho de ser su subordinado. Él es un *hombre*, después de todo. Alfred intenta abrazar a su padre, creyendo que el viejo sentirá por él la misma devoción de Lucille por Karin. Tiene un conocimiento defectuosos de la naturaleza del Abrazo, y una excesiva opinión de sí mismo. Cree que conserva su libre albedrío porque su voluntad es más fuerte la de Karin.

Influencia: Alfred tiene poca influencia entre los Cainitas, pero está bien relacionado entre los guerreros y nobles menores humanos.

Destino: Siniestro, como poco.

Clan: Brujah.

Sire: Karin.

Naturaleza: Rebelde.

Comportamiento: Defensor.

Generación: 9ª.

Abrazo: 1195.

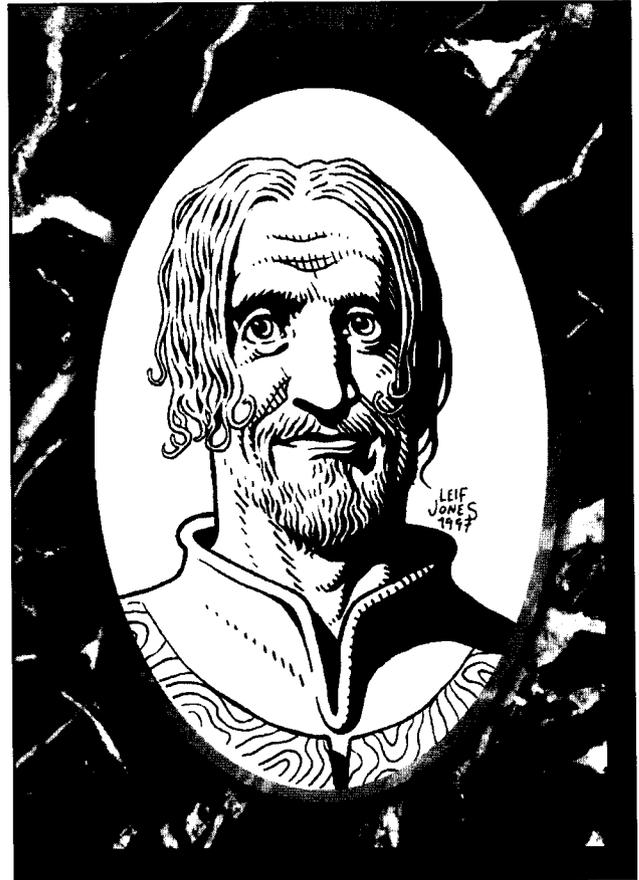
Edad aparente: Unos 25 años.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 2.

Talentos: Atletismo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 4.



Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Equitación 3, Etiqueta 2, Tiro con Arco 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 2, Ocul-tismo 1, Política 3, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Celeridad 2, Potencia 3, Presencia 2.

Trasfondos: Contactos 3, Influencia 1, Mentor 2.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Camino de la Humanidad 6.

Fuerza de Voluntad: 6.

REMUS

Historia: Remus era un monje en Alemania con sobresalientes dotes para la caligrafía y la escultura. Pertenece a una secta menor de la herejía Cainita. El Toreador al que servía la secta quedó tan impresionado con la obra de Remus que abrazó al monje.

Desde entonces, Remus se las ha arreglado para mejorar su arte, algo muy raro entre los Cainitas, que suelen perder su chispa creativa tras la Transformación. Otra particularidad de Remus es que entabló amistad con una Tzimisce, aprendiendo de ella el arte de la Vicisitud. Ahora, Remus trabaja la belleza en la piedra y en la carne mortal.

El clan Toreador quiere repetir en Inglaterra sus éxitos en las Iglesias de Roma y Oriental. Los Artesanos han manipulado a sucesivos Arzobispos de Canterbury, y esperan extender su influencia acumu-

lando tierras por el método de convencer a sus señores de que las dejen en testamento a la Iglesia. Remus reside en el monasterio de San Cristóbal desde su fundación cinco años atrás, y ha supervisado personalmente su hermosa decoración de piedra. Ha llevado a todos los monjes a la sabiduría de la herejía Cainita, y usa la Vicisitud para hacerles parecidos entre sí como los ángeles. Por supuesto, esta sabiduría tiene un precio: Remus corta ritualmente el dedo anular izquierdo de sus monjes para simbolizar el sacrificio de servir a Dios mediante la Sangre.

Imagen: Remus viste como un sacerdote, con la excepción del collar de dedos que luce. Su cara tiene una belleza casi angelical, pero no artificialmente, y su pelo es rubio y rizado.

Sugerencias de interpretación: Buscas reforzar al clan Toreador y la herejía Cainita. Estas metas no siempre son compatibles, y te sientes furioso y frustrado cuando debes sacrificar una para progresar hacia la otra.

Refugio: Monasterio de San Cristóbal, en el Condamado de Galtre.

Secretos: Si algún otro poderoso Toreador descubriese la adhesión de Remus a la herejía Cainita, éste tendría que huir del país. Muy pocos de los Toreador relacionados con La Iglesia de Inglaterra están dispuestos a tolerar que sus esfuerzos corran peligro por tal soberbia entre los vampiros.

Influencia: Remus es un líder de la herejía Cainita. Aunque tiene el respeto de quienes le conocen, esto no significa necesariamente que tenga acceso a aliados (debido a la fragmentaria y secreta naturaleza de la secta). Tiene alguna influencia entre los Toreador que quieren fortalecer su posición en las Islas Británicas.

Destino: Es muy probable que los planes de Remus fracasen, ya se deba a la intervención de los personajes o a los acontecimientos de **Choque de voluntades**. Remus muere a manos de la cuadrilla o en la purga de herejes Cainitas que realiza la Iglesia al final de la historia.

Clan: Toreador.

Sire: Talios, el Patriarca Negro.

Naturaleza: Fanático.

Comportamiento: Cuidador.

Generación: 8ª.

Abrazo: 982.

Edad aparente: Algo menos de 40 años.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 5, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Empatía 2, Escultura 3, Intimidación 1, Liderazgo 4.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Herbolaria 2, Música 5, Pericias (cantería y caligrafía) 5.

Conocimientos: Academicismo 4, Lingüística 2, Política 2, Senescal 2.

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 4, Dominación 3, Potencia 3, Presencia 3, Vicisitud 3.

Trasfondos: Contactos 2, Criados 4, Rebaño 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 4.

Camino: Camino del Cielo 5.

Fuerza de Voluntad: 7.

PADRE LUCIEN (GHOUL TOREADOR)

Historia: Lucien fue antaño un devoto sacerdote de parroquia. Envejeció antes de tiempo intentando proteger a su grey de los peores excesos del Conde de Galtre. Cuando la vida del conde empezó a desvanecerse, Lucien se acercó más al anciano, pues éste intentaba salvar su alma eterna haciendo ofrendas a la Iglesia. Lucien estaba tan asqueado como siempre, pero sus superiores querían que siguiese trabajando en el asunto.

La asociación hizo que Lucien cayese en las garras de Remus: el Toreador necesitaba un ayudante en Galtre, alguien que estuviese cerca a la vez de la Iglesia y del conde, y el avejentado sacerdote era la respuesta.

Lucien lleva unos cuatro años como ghoul, y su cordura se ha resentido un poco durante ese tiempo. Se ha convertido en un devoto seguidor de la herejía Cainita, y ve a Remus como su señor y salvador.

Naturaleza: Fanático.

Comportamiento: Penitente.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Empatía 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Etiqueta 2, Oración 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 3, Medicina 1, Política 1, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Potencia 2, Presencia 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Equipo: Testamento sin firmar que deja Galtre a la Iglesia, anillo de plata con la inscripción "I:IV:XV".

MONJES GHOUL HEREJES

Naturaleza: Fanático.

Comportamiento: Diverso.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Esquivar 2, Pelea 1.
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 1, Tiro con Arco 3.
Disciplinas: Potencia 1.
Fuerza de Voluntad: 7.
Equipo: Ballesta, espada corta, anillo de plata con la inscripción "I:IX:XV".

GANADO

JILL LEFTHERDER

Naturaleza: Niña.
Comportamiento: Superviviente.
Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3.
Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 4.
Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.
Talentos: Alerta 1, Empatía 2, Liderazgo 2.
Técnicas: Cocinar 2, Etiqueta 1, Granja 1, Herbolaria 2, Tejer 1, Trato con Animales 1.
Conocimientos: Sabiduría Popular 2.
Fuerza de Voluntad: 7.
Méritos: Verdadera Fe 2.

SAMUEL EL HERRERO

Naturaleza: Defensor.
Comportamiento: Superviviente.
Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3.
Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 4.
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.
Talentos: Empatía 1, Intimidación 1, Liderazgo 1, Pelea 2.
Técnicas: Etiqueta 1, Granja 1 Pericias (forja) 3, Trato con Animales 2.
Conocimientos: Ciencias 2, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 5.
Fuerza de Voluntad: 7.
Equipo: Cuatro estacas de fresno, crucifijo.

GUARDIA DUBOIS

Naturaleza: Monstruo.
Comportamiento: Tirano.
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 4.
Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 1.
Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.



Talentos: Alerta 1, Esquivar 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 2.
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 3, Etiqueta 3, Sigilo 1, Tiro con Arco 2.
Conocimientos: Senescal 2.
Fuerza de Voluntad: 6.
Equipo: Sello personal del Conde de Galtre, espada corta, daga.

ALGUACILES DEL CONDADO (LOS CUATRO AYUDANTES DE DUBOIS)

Naturaleza: Diversa.
Comportamiento: Tirano.
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2.
Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.
Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.
Talentos: Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 2.
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Equitación 3, Tiro con Arco 1.
Fuerza de Voluntad: 4.
Equipo: Garrote, daga.

CHOQUE ^{de} VOLUNTADES



El Conde de Galtre yace en su lecho de muerte, y sus tierras cuelgan en la balanza. Temiendo por su alma inmortal, el conde lega sus tierras a la Iglesia a cambio de la absolución... ¿o no lo hace? Su hijo presenta lo que parece ser un testamento válido que le nombra heredero de las tierras de su padre. Añade los personajes jugadores, bajo las órdenes de Mithras, Príncipe de Londres, ¿y en qué se convierte la situación? ¡Un viaje inolvidable a través del lado oscuro de la moralidad y la política Cainita!

CHOQUE DE VOLUNTADES incluye:

- Una aventura fácil de dirigir, lista para jugar.
- Un escenario versátil: puedes introducir la historia es una crónica ya existente o jugarla de forma aislada.
- Sugerencias para iniciar una crónica a partir de esta historia.

VAMPIRO
EDAD OSCURA

LF.- 1851 - 1998



84-88966-93-8

