

Los caminos del Señor

M Ó D U L O

Módulo para *Vampiro: Edad Oscura*, donde los jugadores vivirán el preludio de sus personajes, es decir: lo último que aconteció en sus vidas mortales, su transformación en vástagos y sus primeros pasos como servidores de Caín.

Pueden jugar de 1 a 3 jugadores, tanto novatos como expertos, que quieran empezar de cero con personajes recién creados, de modo que esta aventura sirva de inicio a una campaña o como simple toma de contacto con la ambientación de *Vampiro: Edad Oscura*.

Nota para el Narrador

Dado el carácter de preludio de este módulo, debe seguirse una serie de requisitos en la creación de personajes y en el desarrollo de la partida que detallamos a continuación:

- Aunque comienzan siendo mortales, crea los PJs como vampiros siguiendo las reglas habituales pero sumando uno a la dificultad de TODAS las tiradas mientras sean humanos y, lógicamente, sin permitir el uso de las Disciplinas hasta que sean Abrazados.

- Al menos uno de los PJ debe ser monje de la abadía (clan Ventrue, Lasombra o Toreador).

- El resto debe estar vinculado al lugar como cocineros, guardias o novicios de la abadía, habitantes de la aldea cercana, etc.; o bien como visitantes o viajeros de paso (sería válido casi cualquier concepto). En todo caso, no permitas ningún Tzimisce, Assamita o Seguidor de Set.

- Esta aventura es bastante lineal: los PJs deben seguir el curso de los acontecimientos y las tiradas no serán muy relevantes, ya que el final está marcado de antemano (convertirlos en vampiros y huir del lugar). Así pues, debes tener cuidado para que no se salgan del guión, y debes poner énfasis en la interpretación: el paso de humano a cainita con todo lo que supone, especialmente en la sociedad medieval y en el marco de un lugar sagrado como es una abadía. Ejemplo: una vez abrazados, los PJs deberían descubrir poco a poco los poderes de sus disciplinas, de forma casual y sin conocer realmente sus capacidades; también podrías destacar el aspecto

religioso de su caída (castigo del Señor o don infernal, según se mire).

1. Antecedentes

Nos encontramos en la abadía de San Amiel, en algún lugar recóndito del centro de Francia, en el año de Nuestro Señor de 1185. La abadía se levanta en un monte, elevada sobre una pequeña aldea de la que forma parte. Lugar de paso y refugio para viajeros, mercaderes y caballeros, y de recogimiento y meditación para los monjes que la habitan, la abadía verá perturbada su paz a causa de los terribles acontecimientos que aguardan, sucesos que arrastrarán irremediablemente a los PJs hacia su perdición.

Gavin Montbard, Ventrue de 8ª generación, destacado caballero en vida mortal, arrastrado por su bondad interior que le impide aceptar su condición de asesino y criatura del mal, decidió abandonar su sitio entre los vampiros para refugiarse en San Amiel, su hogar mortal durante algún tiempo (antes de perderlo en una cruenta batalla), ahora consagrado al Señor, donde pensó que podría aliviar su alma atormentada. Su respeto por la humanidad ya le había granjeado enemigos entre el Elíseo de París, y teme que su marcha sólo haya servido para ocasionarle nuevos problemas.

Vampiro: Edad Oscura

No se equivoca, porque dos Lasombra, sus mayores enemigos, intrigan contra él: tras su huida le acusaron de quebrantar la sexta tradición, pero por falta de pruebas no consiguieron que el Príncipe declarara Caza de Sangre en su contra. Aún así, los Lasombra no olvidan, y tras algún tiempo consiguieron dar con el escondite de Gavin, tras lo que urdieron un terrible plan, la contratación de un Assamita que acabe con él.

2. Pesadillas del Maligno

El PJ monje, que debería estar vinculado a la biblioteca de la abadía (como traductor o bibliotecario), lleva varias noches despertando entre sudores, víctima de extraños sueños. La noche del día en que comience la partida, una vez los PJ hayan tenido oportunidad de interactuar y conocer el lugar y sus habitantes, su sueño será terriblemente vívido: describe al PJ cómo se ve a sí mismo en el scriptorium de la biblioteca y cómo, sin poder detenerse, se dirige hacia una de las paredes, donde una piedra parece sobresalir del resto.

La piedra es en realidad un panel secreto,



deslizable, que da acceso a un pasadizo estrecho pero transitable yendo a ras-tras. El PJ atraviesa el pasadizo y des-emboca en una estancia propia de un castillo, decorada con una imponente armadura de placas y con tapices que representan escenas nobiliarias.

La habitación posee una chimenea, que si se examina se comprobará que está bloqueada, y sobre ella un escudo de armas cuelga de la pared (una tira-da a dificultad 7 de Percepción + Polí-tica revelará que pertenece a la anti-gua familia Montbard, de la región del Languedoc). En el centro de la estan-cia, una mesa bellamente decorada contiene en su superficie un libro abier-to junto con un recipiente con tinta y una pluma. Salvo el libro, el resto del lugar está cubierto de polvo y parece

no habersido uti-lizado en mu-cho tiempo.

El PJ va hacia la mesa (re-cuerda que no puede ha-cer nada para evi-tarlo, para él es un sueño) y se dis-



pone a escribir en una de las páginas, a continuación de un párrafo que re-conoce como anotado de su puño y letra. Sin embargo, en ese momento un sonido de pisadas llega hasta él, así que levanta la mirada y comprue-ba que alguien se acerca por el corre-dor del fondo.

El PJ siente una mezcla de respeto y temor ante el ser que ve ante él: todo un caballero, ataviado con ropas de nobleza, de facciones delgadas y porte elegante, cuyos ojos atraen poderosa-mente al PJ. El caballero parece cami-nar hacia él, pero de repente su mirada es atraída por algo situado tras el PJ, y sus ojos relampaguean de furia. Así es como termina el sueño: repentinamen-te, el PJ recupera el sentido en la cama de su celda.

Esta escena debes describirla de-lante de todos los jugadores. Una vez termine, dile al resto de PJ (deberían ser sólo uno o dos más) en privado que han sido testigos de la escena porque ellos mismos *estaban* allí, aunque lo recuerdan también como un sueño. Hazles notar que parecían ser el objeto de esa mirada del caballero con la que concluye la ensoñación.

Nota: en términos de juego, el vam-piro Gavin ha Dominado durante va-rios meses al PJ monje, al que utiliza como escribano. El libro contiene sus memorias, un proyecto que siempre quiso llevar a cabo y del que sospecha-ban los Lasombra. Hasta ahora había conseguido controlar la situación, ya que tras utilizar al monje le hacía olvi-dar lo sucedido, dejando tan sólo ras-tros inconexos en su mente, en forma de sueños.

Pero esa noche, el resto de PJ vio pasar al monje y decidieron seguirle, descubriendo la verdad. Gavin ha pro-curado dominarles también a ellos, sin conseguirlo del todo. Ahora sabe que no tardarán en causarle problemas, y como tampoco se fía de la seguridad de su escondite ante las investigaciones de los Lasombra, planea huir la noche siguiente, tras convertir a los PJ en vás-tagos, eliminando así su rastro.

3. Conversión

De una forma u otra, los PJ querrán aclarar a la noche siguiente qué hay de cierto en sus sueños (durante el resto del día la biblioteca permanece abierta y no sería el mejor momento para des-cubrir un pasadizo secreto). Puedes hacerles sospechar con cierta informa-

ción: los que lleven viviendo allí algún tiempo relacionarán la habitación del sueño con las ruinas sobre las que se asienta la abadía, pertenecientes a una torre arrasada en una batalla entre nobles durante el siglo anterior.

Si pretenden revelar sus sueños a alguien más, cualquier otro monje hará caso omiso remitiéndoles al abad, quien se limitará a aconsejarles una serie de plegarias y penitencias para evitar que, según sus propias pala-bras, "el Maligno vuelva a introducirse en vuestro descanso".

Cuando se hayan puesto más o menos de acuerdo y se decidan a in-vestigar el scriptorium, déjales que lleguen sin problemas a la habitación oculta. Una vez allí, en el momento más oportuno (leyendo el libro, por ejemplo), aparecerá Gavin cogiéndoles por sorpresa. Hazles ver que se trata de un ser poderoso, y procura que les provoque miedo más que ganas de acabar con él.

Tras un diálogo o algún intento desesperado por huir o atacar de los PJ, el vampiro comenzará a golpearles hasta dejarlos semiconscientes, y lue-go los convertirá uno tras otro. Cuan-do se recuperen les confesará su iden-tidad, sus motivos y su intención de huir de la abadía. Si le preguntan, re-velará lo básico sobre los vampiros: cómo se alimentan, poderes y peligros a los que se enfrentan. Pero cualquier cuestión importante la dejará sin res-ponder, excusándose en la necesidad de salir de allí.

Esa misma noche huirán de la aba-día (por supuesto Gavin se llevará su libro) a través del corredor que parte de la habitación, que atraviesa otros lugares en ruinas de la antigua torre, donde dormía el vampiro. El corredor desemboca en unos escombros de la parte trasera de la abadía, y desde allí irán hacia el pueblo, para luego seguir hacia un bosque cercano.

En el pueblo, Gavin insistirá en que deben alimentarse, aunque pro-curando que no les descubran. Les enseñará cómo hacerlo guiándolos hacia una casa en las afueras de la aldea, donde una joven campesina que tiene dominada le sirve habitual-mente de recipiente. Mostrará a los neonatos que no deben matarla, y luego les indicará que deben hacer lo mismo en otras casas, utilizando sus poderes para pasar desapercibidos entre los humanos.

Gavin Montbard, Ventrue de 8ª generación

Características: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Manipulación 2, Carisma 3, Apariencia 3, Percepción 3, Astucia 3, Inteligencia 4

Habilidades: Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 3, Empatía 3, Esquivar 4, Atletismo 2, Pelea 2, Equitación 4, Supervivencia 2

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 4

Mientras se toman su tiempo en cobrarse sus primeras víctimas, Gavin les espera pacientemente en la entrada del bosque hasta que es sorprendido por el vampiro Assamita, que ha llegado horas antes a la aldea y finalmente ha conseguido dar con él.

Justo cuando vuelvan los PJ comenzarán a pelearse y, tras un par de

asaltos el Assamita utilizará Ofuscación para desaparecer, al verse en semejante inferioridad numérica. De este modo el grupo podrá continuar la huida, y probablemente se cree cierto vínculo de amistad entre ellos al haber luchado contra un enemigo común.

4. Posibles desenlaces

Si utilizas este aventura como comienzo de una campaña para estos personajes, algunas posibilidades son las siguientes:

- Gavin les propondrá que le acompañen en una visita a París, con la intención de aclarar cierto asunto por el que unos Lasombra se atreven a contratar a un Assamita para dirimir un asunto personal entre vampiros.

- El Assamita, fiel a sus convicciones, no cejará en su empeño de acabar con Gavin, así que perseguirá al grupo en busca de la ocasión propicia para atacarle. Si no lo consigue antes de que alcancen París, se perderá de vista para siempre.

- Si alguno de los PJ no se anda con cuidado en su primera cacería noctur-

Hazîm, Assamita de 9ª generación

Características: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Manipulación 2, Carisma 3, Apariencia 1, Percepción 3, Astucia 3, Inteligencia 2

Habilidades: Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 4, Subterfugio 3, Atletismo 3, Pelea 3, Tiro con arco 2, Supervivencia 3

Disciplinas: Extinción 2, Ofuscación 4, Celeridad 1

na (mata a la víctima o deja que esta vea la verdadera naturaleza de su atacante y alerta a otros habitantes de la aldea de su presencia, por ejemplo), puede causar serios problemas, tanto para él como para sus congéneres: los vampiros podrían verse perseguidos por los aldeanos, amén de la severa reprimenda que recibirían de su sire.

por Agustín Lozano de la Cruz



material de supervivencia

NOSTROMO

juegos
comics
video

especialistas en importación
disponemos de servicio por correo

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA
TLFAX 954 211 818
<http://www.lv426.net>