

Cuando las velas se acaben

Landor

Este es un módulo diseñado para personajes de esos que se quejan de que siempre tienen que hacerlo todo a lo bruto y dicen querer pensar. El número no importa, pero de tres a cinco sería ideal. No tienen que ser personajes rodados, pero la verdad es que las habilidades de conocimientos van a ser importantes. La ubicación tampoco es crucial, pero debería ser a las afueras de una gran ciudad, a unos 30 kilómetros, suficientes para desanimar a un personaje a huir a pie.

Introducción

"Apreciado/a sr./srta.,

Nos place anunciarle que resulta usted invitado/a a la mansión de la familia de Thomasio, con motivo de la reunión que se va a celebrar el próximo día 1 de Noviembre. Será imprescindible acudir a la cita con ropa de gala y con una vela, del color de su elección. Seguros de su comparecencia y deseándoles una cómoda llegada a su destino, Atentamente, Maurice de Thomasio "

De este estilo debería llegar una invitación a todos los personajes menos a uno. Si se tiene el tiempo, sería de agradecer del master que individualice las invitaciones añadiendo toques personales de cada personaje a la misiva.

Nadie sabrá quien demonios es ese tal Maurice de Thomasio, o si les suena de algo (**Inteligencia+Historia** o **Derecho** dif. 6) será de un conocido autor de Derecho con teorías muy discutidas hoy en día. Baste decir que es pseudónimo.

Master: Ese tal Maurice de Thomasio es en realidad un Malkavian que ha decidido pasárselo bien a costa de los Pjs. Escoje el día de Todos los Santos porque sabe que a más de uno le dará grima ir a un sitio que no conoce en una fecha tan especial (y si no se la da a ninguno, son más inconscientes de lo que te creías). Ha escogido una antigua mansión Tudor para crear ambiente, que será descrita más adelante.

Si alguno de los personajes decide hacer investigaciones sobre el tal Maurice de Thomasio y su mansión, obtendrán la siguiente información:

*Registro civil: no existe nadie en el Registro ni como partida de nacimiento, ni de defunción, ni de adquisición de la propiedad a la que hace referencia la invitación. Nada...debe de ser extranjero...

*Compañías de servicios: no tiene contrato de agua, luz o teléfono desde 1947. Su último propietario fue un tal Inmanol Freto, español y que falleció a la tierna edad de 72 años sin herederos y viudo. Nadie reclama la propiedad de la mansión y el ayuntamiento local considera un gasto inútil mantener un edificio sin ninguna particularidad.

*Servicios de inmobiliaria: nadie tiene los papeles de la casa por lo que no es posible la adquisición del edificio (por aquello de esos Ventrue que tanto les gusta tirar de los hilos o los Giovanni que tanto suelen tirar de cheque).

El personaje que no recibió la invitación debería ser el jugador más experto o adulto, por motivos que se verán más adelante. Cuando esté cumpliendo con su rutina diaria, estando de caza o simplemente alimentado con alpiste a sus canarios, será contactado por el tal Maurice de Thomasio, da igual si es por teléfono, mensaje o en persona. La carta suele añadir mayor dramatismo a la crónica. Su contenido tiene que incluir una fuerte amenaza, cuanto más personal mejor, algo oscuro y remoto que sólo el personaje sepa. Maurice no debe ser pillado bajo ningún concepto, al menos de momento. Si se utiliza el sistema de la notita, deberán dejarse claras pistas de qué tiene que hacer el personaje, por

ejemplo si es un Gangrel la nota debería oler como sólo huelen esas espléndidas acacias africanas que hay en el jardín de la mansión y que tantas noches ha oído en el viento. Si es un Ventruue, debería reconocer el escudo del lacre como el de una familia adinerada de las afueras de la ciudad, etc. Si utilizas el teléfono, el número desde el que han llamado es el de una cabina a dos manzanas de la mansión, aparato que lleva sin funcionar desde 1962, aunque eso el personaje no lo sabe.

A partir de aquí, es labor del narrador el dirigir a este personaje hacia la mansión. No debería llegar con los demás, pero si lo hace, ya será separado del grupo más adelante.

Le dijo la araña a la mosca

La noche de la cita será bastante inestable, dado que llevará lloviendo toda la tarde.

Si el personaje que fue abordado por separado acudió sólo a la mansión, hay que darle tiempo para inspeccionar todo lo que quiera, teniendo como límite la llegada de los demás personajes. Más adelante ya tendrán prisas, por lo que para crear ambiente hay que relantizar un poco el transcurso del tiempo.

La mansión es una bella muestra del estilo Tudor, sobrio para la época pero extremadamente recargado para ser útil hoy en día. Se encuentra en una pequeña colina de ayuda a provocar esa sensación de grandeza. La parcela que ocupa es inmensa, de casi un kilómetro cuadrado. Se encuentra rodeada de una elaborada verja de metal con medallones coronando cada vara. Si se pasa una tirada de Percepción+Alerta dif. 6, se verá que en cada cara interior del medallón hay un número dibujado toscamente. No creo que ningún personaje se dedique a contar cuantos hay, dado que los números pares empiezan en el lado izquierdo de la entrada principal y los impares en el derecho, pero si lo hacen curiosamente será el 666 el número en el que converjan los dos sentidos, al Norte. Baste decir que esto es otro truco del Malkavian y que en realidad hay más, pero se ha ido saltado varas para crear esa casualidad para los personajes listillos. Tirada de Inteligencia dif.8 se fijen en el detalle.

Desde la entrada principal, al Sur de la propiedad, hasta la puerta de la casa, hay unos quinientos metros, y cada veinticinco hay una estatua mitológica trabajada en alabastro. Para crear mayor paranoia, destaca a aquellos seres que van armados, como Eros, Diana, Marte, Júpiter y Vulcano, todos con miradas fieras y los ojos muy oscuros. Si algún personaje se acerca a ellas, deberá hacer una tirada de percepción+alerta dif.7 para evitar pisar uno de los lazos que el Malkavian ha preparado. Si fallan, quedarán cogido por una pierna colgando del brazo o arma de la estatua. Los ojos son oscuros porque el Malkavian los ha pintado con sangre, de cerdo probablemente porque es muy espesa.

En el resto del jardín hay viejos árboles y setos que no se cuidan desde hace años, excepto en la zona que rodea la fuente de los enamorados, al Oeste. Recibe ese nombre porque hay una bonita escultura que corona la torre de plafones en la que dos niños se dan un beso. También por aquí ha pasado el anfitrión, pero nada ha tocado de la estatuilla. Hay cuatro bancos alrededor de la fuente, uno en cada punto cardinal. Sólo en el Norte pueden sentarse los personajes, porque en los demás hay una macabra burla de la estatua, ya que hay un niño ensartado en una lanza en cada banco. Después de el primer horror, y aunque lo dudo, alguno de los personajes podría querer inspeccionar la decoración, descubriendo que en realidad simplemente son muñecas. La verdad es que el Malkavian no tuvo tiempo de encontrar a tres bebés iguales, por lo que optó por comprar tres muñecas. Eso debería dar una idea, si se puede, de la mente de este Cainita.

No creo que quieran seguir inspeccionando la propiedad, pero si así es sólo les queda por encontrar una pequeña puerta de madera en la falda Este de la colina. Lleva tiempo sin utilizarse, aunque parece relativamente en buen estado. Es la entrada a un antiguo refugio del guardián de la propiedad de la época en que estaba habitada la mansión. Aquí el Malkavian no ha entrado, por lo que no encontrarán nada fuera de lo normal: herramientas de jardín y de labranza, un pequeño camastro y una chimenea, aunque no vieron ningún tiro para ella desde el exterior. Más al interior encuentran dos puertas más. Una es la de la sala de calderas, que se encargaba de calentar la mansión. Todavía queda mucha leña por lo que si la ponen en marcha, en unas seis horas la mansión recuperará una temperatura agradable en la habitación principal de la casa y en toda la planta baja. La segunda puerta conecta con los sótanos de la

mansión, donde antiguamente estaban las cocheras y los depósitos de agua. Existe una puerta metálica a modo de cortafuegos a mitad del pasillo entre el refugio y la casa.

Una cena que promete

Una vez el personaje solitario aparezca, el Malkavian lo estará esperando. Le dará tiempo para que se cree el ambiente adecuado, para después pasar a cazarlo con una estaca. Tiene un nivel alto de ofuscación que debería permitirle acercarse sin que le vea y empalarlo, consiguiendo así inmovilizarlo. El único lugar en el que el Malkavian no entrará será en el refugio del guarda. Tiene claustrofobia, y sólo bajo un intensa necesidad entrará. Se lo llevará a la sala que se encuentra en lo alto de una de las torres que flanquean la mansión.

El resto de personajes no deberían estar presentes durante la parte anterior, especialmente en la caza del Malkavian. A medida que vayan llegando, deberán ir esquivando los charcos si no quieren ponerse perdidos de barro, pero habrá un punto en el que será imposible avanzar sin mojarse o saltar. Este charco está a los pies de la escalinata principal, por lo que los personajes podrían intentar una maniobra de escalada por la balaustrada tirando destreza+atletismo dif.8 (está mojada y es realmente resbaladiza). También hay una tupida hiedra que sube por la cara Este del edificio, que exigiría la misma tirada que la balaustrada, y por la que se podría acceder directamente a la estancia en la que el Malkavian está preparando al personaje solitario, aunque eso los personajes no lo saben.

Todos aquellos personajes que tarden más de un par de minutos en decidir qué hacen ante el charco, son obligados a realizar un chequeo de percepción+alerta dif.7 Si obtienen más de dos éxitos, verán el reflejo de una cara que les resulta familiar que se encuentra en dolor y con claros síntomas de tortura. La cara es la del personaje que ya ha sido aprisionado, y es un útil recurso para imprimir de repente ritmo a la situación. Nada está sucediéndole al personaje en cuestión.

Una vez ante la puerta, sólo tiene que abrirla, dado que está abierta. No hace el característico ruido de la viejas puertas porque ha sido engrasada recientemente, pero el ruido que hará cuando entre el último personaje retumbará como un cañonazo por toda la casa. La puerta se encajará y no podrá ser vuelta a abrir. Es de roble macizo, pero además ha sido revestida de metal por dentro, por lo que para derribarla se necesitaría Fuerza 10. Los personajes sólo pueden ir hacia delante. Eso sí, el camino les ha sido diligentemente marcado por el Malkavian mediante quinqués a lo largo del salón de recepción y hacia el comedor principal. Aquí los personajes encontrarán sillas ricamente adornadas, con el nombre de cada uno de ellos claramente marcado en cada silla, salvo en la presidencial que se encuentra desierta. Ante cada silla hay una copa con sangre. Además, hay un par de jarras con más sangre, habiendo en total el máximo de la reserva de sangre del prisionero. En cuanto los personajes, o alguno de ellos, hayan bebido ya, obligalos a realizar una tirada de percepción+alerta dif.6 para descubrir una nota en la mesa.

"Apreciado huéspedes,

Espero hayan tenido un placentero viaje en su desplazamiento a esta humilde morada. Lamento no poder acudir a su recepción, pero me encuentro ocupado con preparativos de última hora. Espero se sirvan de este refrigerio mientras dure mi ausencia. Su compañero se lo hubiera agradecido si todavía le hubiera quedado lengua con la que hablar. Lástima. Suyo pronto, Maurice de Thomasio, hijo de Malkav el sabio"

La diáspora

Llegados a este momento, los personajes ya saben a quien se enfrentan, o como mínimo su clan, y qué ha sido de su compañero, o eso creen. Ha llegado la hora de correr. Deberían estar bastante bien de sangre después de los puntos que pueden haber bebido. Si alguno es muy remilgado, o si un Tremere se entera con Taumaturgia, podrán descubrir que en realidad la sangre es sólo de humano. El Malkavian la robó de un hospital de la misma ciudad, con lo que se puede después conectar a otros módulos. En el enorme reloj de carrillón en la sala de recepción suenan las doce campanadas, marcando abierta la veda. Con un megáfono, el Malkavian empezará a hablar.

"Señores, bienvenidos a mi torneo. Han sido ustedes árdamente seleccionados de entre los miles de Cainitas de esta ciudad (aunque este dato no es cierto dado que ninguna ciudad tiene miles de Cainitas), como los más esforzados, bravos, inteligentes y audaces. Tienen todos una inmejorable hoja de servicios a las órdenes de las legiones del César y yo, Carlomagno, estoy dispuesto a castigarles por ello. (Llegados a este punto debe quedar patente que ES un Malkavian quien les está hablando. No intentará Dementarlos dado que su intención es simplemente de asustarlos hasta la histeria). Bien, como soy magnánimo he decidido pedir el apoyo del público, voten ustedes su suerte. Pulgares arriba o abajo. (Si algún personaje hace lo que pide, el Malkavian se reirá histéricamente como si hubiera ganado algo y dirá que empiecen los juegos. Si nadie se inmuta o no le hacen caso, dejará de hablar y se pondrá a trabajar)"

Esta escena es importante para crear facciones entre los personajes, pues el propósito de este módulo es el de conseguir labor de equipo entre los personajes. Si se consiguen diferentes bandos, es muy probable que esos núcleos sean más resistentes ante las amenazas que como colectivo poco cohesionado.

Los objetivos más probables de los personajes pueden ser tres:

- Tratar de huir a toda costa antes de que el Malkavian les dé caza, alcanzando sus medios de transporte con los que han llegado
- Atrapar al desgraciado que les está haciendo pasar un mal rato y ajustarle las cuentas y luego ya veremos
- Las anteriores pero tratando de encontrar los restos de su amigo

¡Luces, cámara, acción!

En cuanto los personajes se pongan en movimiento o transcurridos cinco minutos, lo que llegue antes, el personaje prisionero despertará. Se encontrará ensangrentado y con tres niveles de daño. Está en sala circular, sin muebles y con una ventana parcialmente tapiada, Fuerza 8 para derribar los ladrillos. En el suelo encuentra una jarra junto a una nota, en la que el Malkavian repite la idea de que ha cazado a sus amigos y ahora se los da para cenar, volviendo a ser mentira. La única salida viable es una trampilla en el suelo que, curiosamente está abierta y con escalera de mano dispuesta para que pueda bajar el personaje. La intención del Malkavian es la de soltar al prisionero para que un grupo de los personajes se dedique a cazarlo creyendo que es él. Mientras, el propósito de esa locura es la divertirse para luego soltar a los personajes antes del amanecer. Para ello utilizará espejos, flashes de cámaras de foto y todo aquello que pueda servirle para desorientar al personal.

Pasados quince minutos, volverá a hablar.

"Veo que sois más pardillos de lo que se suponía, por lo que os voy a dejar a oscuras. Espero que hayais traído las velas que os pedí. Teneis fuego en la entrada. Suerte"

Dicho esto, apaga todos los quinqués paulatinamente, hasta que ya sólo quede uno, en lo más profundo del pasillo que se dirige al sótano. Aprovecha esta situación para recrear un ambiente realmente tétrico, con las velas difuminando todas las sombras, con el quinqué creando la sensación de que es su última esperanza y cosas así. Como toque dramático puede que sólo haya un par de cerillas en la caja que encontrarán en la entrada.

La casa es sencilla para moverse ya que sólo hay un pasillo principal con cámaras a ambos lados y una puerta metálica al fondo, que lleva al refugio del guarda, aunque los personajes deberían tardar en asociarlo. En el piso de arriba, se abre pasillo a derecha e izquierda con seis habitaciones en cada lado, tres por lado de pasillo en cada rama. La descripción de los detalles de las cámaras queda a discreción del master.

Desenlace

Los personajes deberán sufrir bastante, pero sobre todo a nivel psicológico. En ningún caso utilizará el Malkavian su disciplina de Dementación, aunque sí el resto. Las características no están aquí

incluídas dado que las únicas relevantes no tiene porqué ser cuantificadas. Si el master necesita que algo ocurra para dar color a la trama, ocurre y ya está.

Es importante que no mueran los personajes ya que este es un módulo reconciliador, aunque caben las histerias y eso puede acabar en feos situaciones.

Si los personajes vuelven en cuanto acabe el día o envían a alguien, no habrá ni rastro de su paso por ahí más que por las machas de sangre en el jardín, que resultará ser pintura.

En cuanto a la experiencia, depende siempre de la interpretación, pero nunca se darán menos de tres puntos, y siempre uno adicional al personaje que fue retenido por su serenidad y porque es quien realmente ha sido peor tratado por el módulo, motivo por el cual se sugería que fuera el de mayor experiencia o el más adulto.

Espero que os haya gustado, y agradecería que me contarais cómo fue en vuestro caso en particular.
Escribidme a lluis_rp@hotmail.com

Saludos y que lo disfrutéis

Luis Arturo Murillo