

Tormenta de Ayer

35
SIR
RogéR

por Alberto Tirado

*"No esperes hoy la tormenta de ayer
no dura siempre la pena de este infierno
y aunque el azul del cielo no es eterno
hasta mañana no vuelve a llover"*

—Radio Futura, *A cara o cruz*.

Introducción

El odio, la locura, la decadencia, sólo son algunos aspectos que pueden acabar con la humanidad de esas criaturas de la noche conocidas como vampiros.

"Tormenta de Ayer" es una aventura corta en la que la demencia se entremezcla con un terror sutil al observar lo que pueden llegar a hacer años de odio y pasión sobre un vampiro. En un principio la aventura está diseñada para un solo vampiro, del Clan Gangrel, con algo de experiencia sobre sus espaldas (concede unos 7 Puntos Gratuitos más al jugador a la hora de desarrollar el personaje). Sin embargo puedes aprovechar la idea y adaptarla a tus necesidades así como a tu propia Crónica.

Trama

En esta primera parte, el Mentor o superior del vampiro (en esta aventura la llamaremos Raquel), va a hacer acto de presencia para encargarle una misión. A pesar del intrínseco sentimiento de independencia de los Gangrel, este vampiro se va a ver en la necesidad de acudir a su inferior; si el jugador es listo, aceptará rápidamente la misión, aunque sólo sea para conseguir que su superior le deba un favor.

Información para el narrador

Hace unos veinte años, Manuel Campos, por aquella época conocido escultor sevillano, tuvo la mala suerte de encontrarse con Raquel. Manuel se enamoró perdidamente de aquella belleza salvaje y decidió que aquella mujer sólo sería para él. Tras meses de "acoso" sobre Raquel descubrió el secreto que ocultaba su vida: era una vampira. El shock desequilibró ligeramente a Manuel, que no obstante prosiguió en su vano intento por conquistar a Raquel.

Raquel partió de tierras andaluzas para dirigirse al norte, camino que no pudo rastrear Manuel Campos; no obstante Manuel ya se había introducido en el mundo de los vampiros (había penetrado la Mascarada) y

conocía datos que ningún otro ser humano hubiera podido siquiera imaginar. Manuel llamó la atención de María, joven vampira del clan Toreador, tanto por la pasión que ponía en sus esculturas como por la intensidad con que había intentado vivir aquel romance con Raquel; María decidió que tanta pasión no era digna de perderse, así que, ni corta ni perezosa, decidió inmortalizarle convirtiéndole en vampiro. El golpe que supuso verse a sí mismo "devorando" a otras personas para poder sobrevivir acabó con la poca cordura que quedaba en la mente de Manuel; poco a poco se vio a sí mismo como un gran héroe, un artista cuyas creaciones vivirían para siempre, pero en su mente todavía quedaba la humillación que había sufrido a manos de Raquel. Aquella mujer debía pagar por ello.

Hará unos meses, Manuel Campos averiguó el estrecho vínculo que relacionaba a Diego Heredia con Raquel, y decidió que utilizaría a Heredia como reclamo para atraerla y así poder culminar su venganza.

Como primer paso, Manuel se enteró que el clan de los Heredia se establecía en unos campos en las tierras de Don Rafael Rivera, señor de un cortijo en la Sierra de San Pedro. No tuvo mayores problemas en hacer desaparecer al señor Rivera y "adquirir" en legado sus tierras; una vez hecho esto, raptó a tres muchachas pertenecien-

tes al clan Heredia y, tras seducirlas, las "inmortalizó". Además algún familiar se ha llevado ya alguna que otra paliza.

Ante tales presiones, Diego Heredia intentó asaltar el cortijo del nuevo amo, pero descubrió que la casa estaba rodeada por un gran muro, con centinelas y armas automáticas. Sin saber qué hacer, Heredia echó mano a lo único que le quedaba: la señora Raquel.

Por si todo esto no fuera suficiente, en la Sierra de San Pedro hay un Caern protegido por lupinos, los cuales han notado la cercana presencia de una criatura del Wyrn. Los hombres-lobo no están dispuestos a permitir que el Wyrn se instale en la Sierra de San Pedro y harán cualquier cosa para "limpiar" la zona. No obstante, el PJ tiene opciones de sobrevivir e incluso pactar con los hombres-lobo (al fin y al cabo es un Gangrel); si el PJ se ofrece para acabar con la criatura del Wyrn (que no es otra que Campos) los hombres-lobo le perdonarán su "vida".

Información para el jugador

Tras varios "días" de lucha en contra del Túnel de Canfranc (hay que conservar la naturaleza), esta noche te has visto sorprendido por la visita de Raquel, Antiguo del Clan Gangrel.

Raquel parece nerviosa e inquieta, como si tuviera un grave problema; te hace un gesto indicativo para que te acerques a ella. Una vez a su lado puedes notar como sus ojos salvajes escudriñan tu rostro y penetran en lo más profundo de tu ser.

—"Necesito tu ayuda. Hará unos tres días recibí esta carta (se la entrega al PJ); en ella un amigo mío, Diego Heredia, me

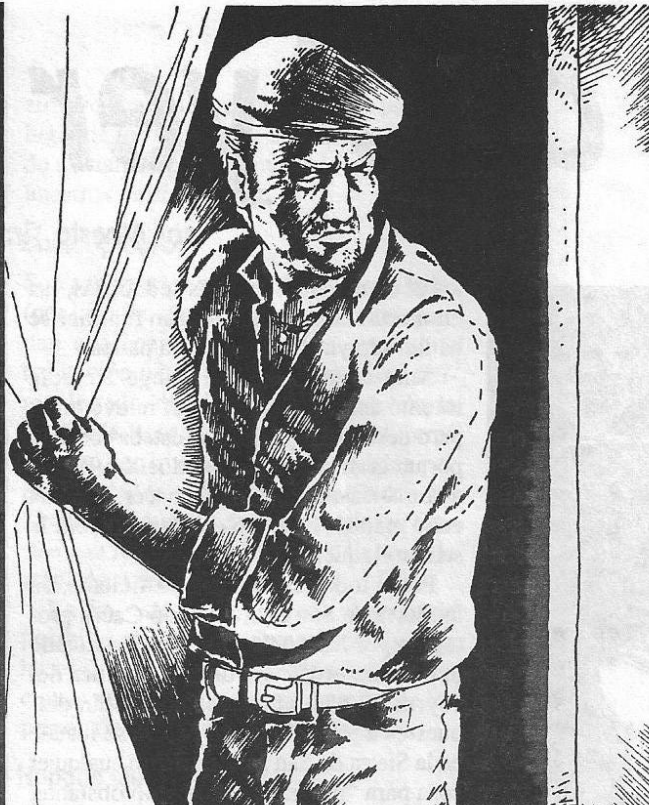
Aquí os presentamos un módulo para Vampiro ambientado en España que esperamos que sea un poco más cercano a la realidad (?) de lo publicado en el suplemento americano para España "World of Darkness". El módulo está pensado para un único personaje del clan Gangrel, pero es fácilmente adaptable a un grupo.

"Disfruta" del sol de Extremadura.

Vampiro

Dibujos: David López





dice que se encuentra en graves problemas y que necesita mi ayuda para conjurar el peligro. Yo no puedo ir en estos momentos, y por el tono urgente de Heredia deduzco que podría ser demasiado tarde cuando llegara. Te estaría muy agradecida si acudieras en ayuda de nuestros amigos gitanos”.

En la carta aparece una letra con una caligrafía un tanto tosca y temblorosa; en ella Diego Heredia habla sobre la desaparición de tres chicas jóvenes (Lucía, Carmen y Laura), de edades comprendidas entre los 16 y los 20 años, y de las tensiones existentes con el propietario de un cortijo en cuyas tierras ellos se han instalado. La carta no aclara cuál ha sido el motivo de estas tensiones ni por qué han desaparecido las tres chicas.

Si el PJ acepta ayudar a Raquel (recuerda que los Gangrel tienen un vínculo especial con los gitanos), ésta le indicará que Diego Heredia y su familia se han instalado en unos campos del cortijo Los Vientos, en la Sierra de San Pedro, tal y como suelen hacer en esta época del año, puesto que tienen el permiso del propietario, Don Rafael Rivera.

Trama

El PJ parte hacia la Sierra de San Pedro y llega sin mayores problemas. Este paraje es uno de los preferidos por los Gangrel, ya que aquí la naturaleza mantiene un bastión de lo que antaño debió ser el bosque mediterráneo.

En esta parte de la aventura, el PJ averiguará cuales son los problemas que acucian a Diego Heredia y su familia; descubrirá la presencia de otro vampiro (probablemente demasiado tarde) y también de algunos hombres-lobo. Prepárate para recargar la atmósfera con rasgos de locura y dolor.

Información para el jugador

Tras realizar un tranquilo viaje llegas a la provincia de Badajoz, concretamente a

Albuquerque. Desde esta localidad, próxima a la frontera con Portugal, puedes desplazarte en automóvil hasta la zona que te indicó Raquel o bien puedes ir andando; si el PJ es capaz de transformarse en lobo puede ir de este modo sin despertar demasiadas sospechas, puesto que en la Sierra de San Pedro todavía pueden verse algunas manadas de lobos, aunque no son habituales de esta zona.

El lugar indicado por Raquel son unos campos situados en las tierras dominadas por el Cortijo Los Vientos, propiedad de Don Rafael Rivera, al sudoeste del Castillo de Piedrabuena.

El panorama que te rodea es único: siempre dentro de un eterno paisaje de encinas y alcornoques, puedes comprobar como aquí la naturaleza se mantiene viva, en contraste con la ciudad que hace poco acabas de abandonar. La paz se respira en el aire y te alegras de haber aceptado el encargo.

Sin muchos problemas (tirada de Percepción+Supervivencia, Dif.5, con un éxito basta) llegas a los campos en donde está instalado el clan de los Heredia; una vez allí, un centinela armado con una escopeta te da el alto (tirada de Per+Aler, Dif.7, 3 éxitos para descubrirle). Tras identificarse como enviado de Raquel, el PJ es conducido hacia un viejo carromato; el guardia llama a la puerta y un hombre de unos 70 años con el pelo completamente cano y piel curtida por el sol abre la puerta.

Se trata de Diego Heredia, patriarca del clan del mismo nombre. Diego Heredia hace pasar al PJ a su carromato y, una vez allí, le comenzará a preguntar sobre Raquel, eso sí, siempre de un modo muy respetuoso. Lo que pretende Heredia es averiguar si el PJ es en verdad un enviado de Raquel; una vez que Heredia esté seguro de la identidad del PJ le tratará como si fuera su Señor y le contará las desgracias que han caído sobre su familia.

—“Verá usted, señor. Hará ya unos 8 ó 9 días que nuestras muchachas (Lucía, Carmen y Laura) desaparecieron cuando las enviamos a por agua a la fuente; cuando notamos su ausencia formamos una batida para su búsqueda, e incluso fuimos a pedir ayuda a Don Rafael. ¡Cuál sería nuestra sorpresa cuando averiguamos que Don Rafael ya no era el propietario del cortijo, sino que ahora el señor de estas tierras es un tal Manuel Campos! De

todos modos le pedimos ayuda a Don Manuel, pero éste nos dijo que no nos preocupáramos, que seguro que volverían al día siguiente.

Sin hacerle el menor caso partimos en busca de las muchachas, pero la oscuridad de la noche nos impidió encontrar el menor rastro; al día siguiente continuamos con el rastro, pero el resultado fue el mismo.

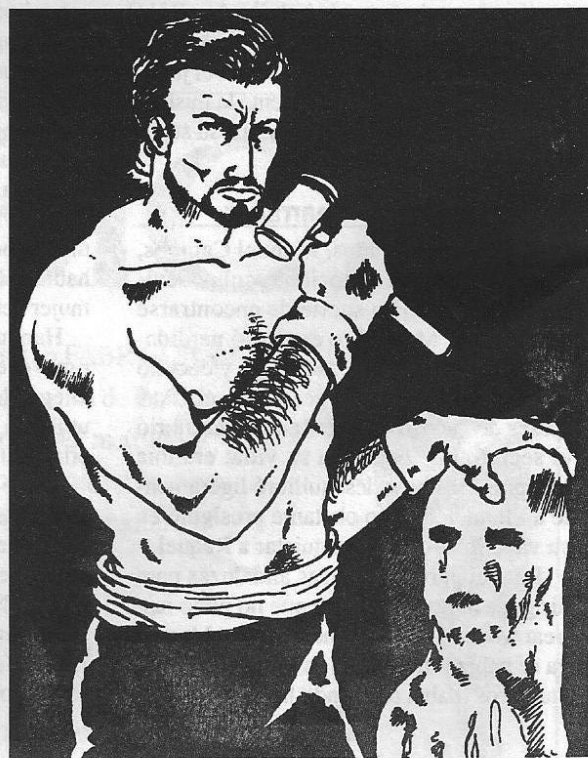
Por si esto no fuera poco, hará unos 4 días que unos individuos dieron una paliza al Manolillo, el hijo del José, el que le ha acompañado hasta aquí. El chavalillo pudo identificar a uno de los matones de Campos, con lo que decidimos ir a “pedirle” explicaciones. Nuestra sorpresa fue total cuando vimos que en los muros que rodean el cortijo había una gran cantidad de guardias muy bien armados.

Yo, señor, no sé qué hacer, pero me gustaría que hablara con el señor Campos o que intentara descubrir qué es lo que está pasando”.

Tras la exposición de los hechos Diego Heredia, o Don Diego como le llama el resto de su familia, le indicará al PJ donde puede refugiarse durante el día; así mismo le indicará que cuando necesite alimentarse no tiene mas que decírselo (Heredia le conseguirá 1d3 puntos de sangre, ya sea humana o animal, según prefiera el PJ). Tras esto, el PJ deberá descansar, ya que la noche se acaba.

La noche siguiente promete ser interesante; ya es hora de que el PJ se ponga en marcha y arroje alguna luz sobre los hechos. El PJ tiene tres opciones claras: puede optar por visitar a Don Manuel (puede ser una visita cortés), intentar el asalto directo o tratar de hallar algún rastro de las muchachas desaparecidas.

1. **Una visita cortés:** El PJ puede optar por encaminarse al Cortijo Los Vientos y así poder hablar con Manuel Campos. Nada más llegar al muro que rodea la casa, un



par de guardias le darán el alto y pedirán que se identifique. Si el PJ dice que quiere hablar con Don Manuel, los guardias le contestarán que no se encuentra aquí y que partió ayer a Sevilla.

Tras esto es de suponer que el PJ volverá sobre sus pasos e intentará seguir alguna de las opciones que le quedan.

2. **¿Quién sabe dónde?:** Otra de las opciones que tenía el PJ era dedicarse a investigar la zona en la que desaparecieron las tres muchachas. Con una tirada de Per+Supervivencia, dif. 9, descubrirá que las tres jóvenes se encontraron con una persona en su camino y, como no hay ningún indicio de violencia, podrá suponer que se fueron voluntariamente con ella. También descubrirá que en la zona hay huellas de lobo, lo cual no es muy normal, ya que los lobos que habitan la Sierra de San Pedro no se mueven por esta zona en concreto.

Este es el momento adecuado de presentarle al PJ a unos cuantos Garou (hombre-lobo) que en esos momentos se dirigen hacia el Cortijo Los Vientos. La escena que presencia el PJ es la siguiente: por el sendero que lleva hacia el cortijo se ven cuatro figuras, tres lobos (dos de ellos enormes, con horribles garras y afilados colmillos por los que resbala la baba de los animales) y una bella mujer de largos cabellos castaños y cuerpo esbelto que parece caminar entre los animales como si fuera lo más normal del mundo. De repente uno de los "lobos" comienza a crecer y a cambiar hasta convertirse en una inmensa criatura humanoide, cubierta de pelo por todo el cuerpo, con rasgos lobunos que recuerdan claramente al PJ a un hombre-lobo (no hace falta que el PJ conozca la existencia de tales criaturas; basta con que haya visto una película de terror moderna en la que aparezcan seres de este tipo para que se de cuenta de ello). La criatura en cuestión señala hacia donde está el PJ y el grupo se mueve hacia él cauteloso pero firmemente.

Si el PJ es un Gangrel con capacidad para transformarse en lobo (así debería ser gracias a los puntos gratuitos extra), con una pequeña dosis de disimulo podrá hacerse pasar por hombre-lobo y así enterarse de los planes de los Garou. Si el PJ no es habilidoso, uno de los hombres-lobo (una Children of Gaia llamada Ana María) sospechará e intentará detectar la verdadera naturaleza del PJ. Si consigue detectarle, la Children of Gaia se llevará al PJ aparte, unos 100 m, y le pedirá explicaciones. Si el PJ es sincero (se nota que le han reconocido por lo que es, así que no es conveniente forzar su suerte) y da su palabra de que cuando termine su misión saldrá de la Sierra de San Pedro, entonces la Children of Gaia le dejará marchar, no sin antes avisarle del posible asalto al Cortijo.

Los Garou creen que el dueño del Cortijo Los Vientos ha sido enviado aquí por alguna fuerza oscura que está más allá de su comprensión. La Sierra de San Pedro podría estar acechada por fuerzas del Wyrn (vaya usted a saber lo que es eso, porque ella no se lo explicará) que podrían estar intentando acabar con uno de los pocos bastiones inmaculados de la Madre Gaia. (Nota: esto podría dar lugar a una aventura posterior, según se desarrollen los acontecimientos de esta aventura. Aquellos que dispongan de **Werewolf: The Apocalypse** podrán combinar ambos juegos para lograr una mejor ambientación. Para aquellos que no lo tengan, que no se preocupen y que esperen, porque en la continuación les daremos los datos de interés que necesiten).

El PJ no puede continuar con los Garou, pues puede que otro de ellos le reconociera, por lo que probablemente aquí se acabaría la no-vida del PJ.

3. **El asalto:** Para localizar a los guardias en sus puertas el PJ deberá pasar una



tirada de Per+Alert, dif 6, 2 éxitos. Una vez localizados, al PJ le será más fácil deslizarse por uno de los "huecos" que dejan los guardias en su formación; la tirada para ir oculto es de Des+Sig. dif. 6, recordando que no se pueden tirar más dados en Sigilo que Supervivencia tenga el personaje (estamos en el exterior, y no en ciudad). Si el PJ no logra localizar a los guardias, la dificultad se verá aumentada a 8. El muro tiene unos 3 m de alto; la dificultad para escalarlo es de 7.

Una vez superado el muro, el PJ debe recorrer unos 100 m más hasta llegar a la casa principal (Des+Sig, dif 7). Al llegar allí, tiene la opción de intentar entrar por la puerta principal (lo cual es un suicidio) que está bien iluminada, o bien puede intentar entrar por la puerta de la cocina. Esta puerta parece fácil de abrir (en realidad está puesta para que el PJ pueda entrar); tirada de Per+Seguridad, dif. 10, 3 éxitos para



Complementos: Dioramas, papelería, material de bricolaje, etc.

Epúntale a nuestro Club de Rol
Campaña de Man O'War, campaña de Warhammer 40.000
Batallas de HD&D, Cyberpunk, Vampiro, Werewolf
Rifts, Warhammer Fantasy Roleplay, Killer
Warhammer Fantasy Battles y muchos más.

Entrada por fermín Caballero 51, esquina con Ginzo de Limia
Teléfono: 739.09.64
Accesos: Metro Herrera Oria (Justo enfrente)
Autobuses: 133. 124. 67 y 134

darse cuenta del sistema de alarma silenciosa que activa al abrir la puerta.

Dentro de la cocina le espera un hambriento Doberman que se sentirá muy contento de ver que por fin le envían algo para comer. Nadie acudiría a este combate, ya que Manuel Campos ordenó que si oían ruidos dentro de la casa que nadie fuera a averiguar nada a menos que él mismo indicara lo contrario. Es de esperar que el PJ supere esta prueba y pueda proseguir con su avance.

La cocina da a un gran salón, con piano incluido, una mesita, varias sillas de diseño moderno, un aparato estéreo de música, televisión, teléfono, varios armarios (no hay nada interesante en ellos) y una escalera en forma de caracol al fondo, junto a una puerta de salida.

Esta puerta da a un pasillo en el que se encuentra la escalera de caracol y unas puertas correderas que dan paso a otra habitación. La habitación en cuestión se trata de un despacho, en el que presuntamente Manuel Campos desarrolla su trabajo; pueden verse diversas pinturas en las paredes, representando escenas de vivo color y movimiento (si el PJ es un profano en la materia límitate a decirle que hay diversos cuadros en la pared con manchas). Hay una gran mesa-archivador hecha de roble; detrás de ella hay un gran armario con múltiples estanterías llenas de libros que hablan sobre arte. En la habitación hay un par de sillas y una planta en uno de los rincones.

Las escaleras conducen al piso superior, en donde hay cinco habitaciones. En una de ellas, situada al fondo del pasillo, se encuentra Manuel Campos esperando al PJ. Campos ha seguido todos los movimientos del PJ en la casa mediante un sofisticado sistema de seguridad que se encuentra centralizado en el armario ropero de su habitación. Cuando el PJ abra la puerta de la habitación, se encontrará frente a frente con Manuel Campos, que está sentado en un gran sillón hecho con tiras de cuero y madera noble. Junto a él, en su mano izquierda hay un bastoncillo con empuñadura de marfil (efectivamente, se trata de un bastón estoque); en el brazo derecho del sillón, justo debajo, se encuentra un botón que una vez pulsado da la alarma a los guardias de seguridad, que deben dirigirse silenciosamente al despacho de Campos.

Manuel Campos saludará al PJ como si se tratara de un viejo conocido. En ningún momento intentará una acción hostil hacia el PJ a menos que éste ponga en peligro su vida.

—¡Qué grata sorpresa verle por aquí!. No se preocupe, no voy a gritar ni voy a realizar ningún movimiento extraño. Pero, por favor, si no le importa hablemos en un sitio más cómodo como es mi despacho”.

Campos deberá dirigir al PJ hacia su despacho, haciéndolo pasar siempre por delante de él (por supuesto, cualquier jugador un

poco quisquilloso le dirá que prefiere ir detrás de él, a lo cual Campos accederá hasta conseguir que el PJ se confíe). Una vez en su despacho, Campos invitará a sentarse al PJ (puede que éste no quiera sentarse, pero tampoco importa); tras esto procederá a contarle al PJ algo respecto a lo sucedido.

—“Verá. Sí, esas chiquillas pasaron por mi cortijo hará cosa de una semana más o menos. Estaban asustadas y me pidieron mi ayuda, a lo cual yo accedí. Querían irse a Cádiz, donde tenían familia, y me pidieron por favor que no dijese nada, ya que tenían por su vida.

Me temo que el señor Heredia las tenía bien asustadas”.



Tanto si ésta explicación satisface al PJ como si no, Manuel Campos pasará a hablar de sí mismo.

—“Es una lástima que no haya más fraternidad y más amor entre las personas. Los sentimientos son lo que nos caracterizan por encima del resto de los seres de la Creación; yo intento reflejar esas emociones en todas y cada una de mis obras. Si me permite, puede ofrecerle una muestra de mi arte. No, no se preocupe. No estoy molesto porque usted se haya “colado” en mi casa. Verá, yo estaba esperando un ataque en masa por parte de los gitanos, pero usted no es de esa raza, usted es un payo; imagino que el señor Heredia no es tan tonto como yo creía y que le ha enviado a usted aquí para averiguar lo que ha ocurrido. Ya ve, le he contado todo lo que ocurrió y espero que de este modo me dejen en paz. Ya sabe, si el señor Heredia quiere encontrar a esas mujeres... pero, ¡espere un momento!, ¡si todavía no le he mostrado mis obras de arte!. Acompañeme, por favor”.

Dicho esto, Manuel Campos coge un libro de una de las estanterías del mueble

y parte de la pared se abre, dejando paso a unas escaleras que descienden. Campos acciona un interruptor y la escalera se ilumina. Haciendo una señal al PJ, comienza a descender por las escaleras. Una vez abajo, el PJ puede observar una gran sala, con una rejilla de ventilación y una gran mesa de trabajo; cubiertas por una tela, en medio de la habitación, hay tres estatuas a tamaño natural. Campos se dirige hacia las estatuas y con un brusco movimiento aparta la tela que las cubre; la escena que contempla el PJ parece sacada de la mente de algún loco criminal: la primera “estatua” corresponde a la descripción de Lucía, una de las muchachas que habían desaparecido.

En su cara se refleja el terror más absoluto y hasta sus ojos apagados parecen todavía expresar miedo. Junto a Lucía están Carmen y Laura, las otras dos chiquillas. Carmen denota una expresión de sorpresa total, como si hubiera estado haciendo algo normal y de repente le hubiese asaltado la muerte. Laura, al contrario, tiene marcados gestos de placer, gestos que se han visto truncados por su muerte. Lo más horrible es que las tres muchachas... (pausa dramática) han sido disecadas.

—“Y bien, ¿qué le parece?”.

Bueno, todavía no he terminado de darles los últimos retoques, pero creo que he sabido acercarme a la más pura emoción y he logrado reflejarlo en mis creaciones. ¿No le parece sublime?”.

Lo curioso es que la expresión de Manuel Campos no ha variado en nada desde que te condujo aquí abajo, como si lo que te estuviera mostrando fuera lo más natural del mundo.

Si el PJ decide ponerse violento, Campos intentará tranquilizarle; no quiere pelear aquí abajo, donde sus obras de arte corren peligro. Campos se mostrará desolado si el PJ le pone de loco para arriba, y claramente hundido, se ofrecerá para que el PJ le entregue al clan Heredia. Si esto no es aceptado por el PJ y prefiere tomarse la justicia por su mano, debes hacer una tirada de Frenesí por Manuel Campos, Dificultad mínima, ya que ante el peligro de dañar sus “esculturas” preferirá acabar cuanto antes con el PJ. Ahora es cuando el PJ debería descubrir que Manuel Campos no es una persona normal, sino que se trata de un vampiro.

Si el PJ decide entregar a Campos, éste le guiará de vuelta al despacho (de nuevo le indicará que vaya delante, a lo cual el PJ probablemente se oponga). Una vez en el despacho cerrará el pasaje a su estudio y se sentará en su sillón detrás de la mesa. Cuando el PJ le diga algo, Campos se apoyará con fuerza en los brazos del sillón, consiguiendo

de este modo que el armario que hay detrás suyo se abra, dando paso a otra habitación; el sillón sale disparado hacia adentro y el armario se cierra automáticamente.

En ese instante hacen aparición dos guardias de Campos, armados con escopetas. Si el PJ gana el enfrentamiento, su mejor opción es huir de la casa antes de que se presenten más guardias, lo cual es fácil ya que se producirá un altercado afuera que los distraerá.

Si el PJ pierde o se retrasa, acabará siendo capturado y encerrado en una celda situada en el sótano de la casa.

¿Un final feliz?

Si el PJ ha logrado averiguar lo que ocurrió con las muchachas y ha logrado escapar del Cortijo, puede dirigirse al campamento gitano. Una vez allí, y explicados los hechos a Diego Heredia, éste levantará en armas al clan para asaltar el cortijo y dar muerte a Campos. Diego Heredia estará encantado de que el PJ les acompañe, aprovisionándole con las armas que necesite.

Al llegar al cortijo descubrirán que ha sido asaltado. Varios cuerpos mutilados de centinelas yacen esparcidos por el suelo y junto a ellos hay un par de cuerpos desnudos acribillados a balazos (demasiado plomo hasta para la regeneración de un hombre-lobo). Cuando entran en la casa principal Diego Heredia distribuye a sus hombres, marchando él y el PJ juntos hacia el despacho de Campos. El pasadizo está abierto, y al fondo se oyen ruidos de pelea. Al llegar verán a Manuel Campos con el brazo

izquierdo colgando y babeando sangre; su mirada está perdida y parece sonreír mientras contempla el cuerpo de una mujer desnuda que yace en el suelo con el abdomen abierto.

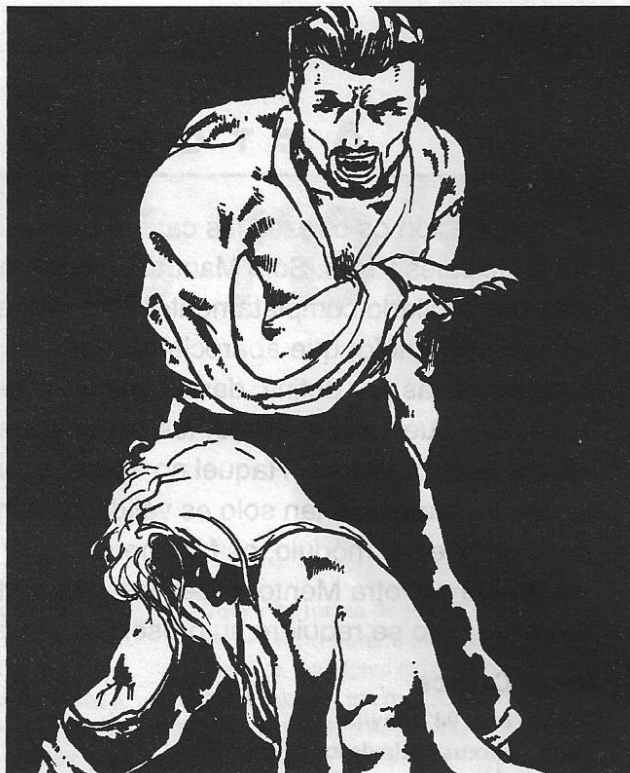
Los hombres-lobo asaltaron el cortijo y dos de los cuatro cayeron antes de llegar a la casa principal. El tercero cayó eliminando a los guardaespaldas de Campos, mientras que Ana María (la Children of Gaia) y Manuel Campos se enzarzaron en una lucha que acabó ganando éste último por muy poco. Campos está en nivel de Salud Herido (ignora los negativos ya que está en Frenesí) y Ana María está Incapacitada. Si el PJ no es rápido, Campos saltará hacia él con ánimo de abrirle la garganta.

Si el PJ logra eliminar a Campos (para lo cual tiene ventaja), los pocos hombres que queden se entregarán o huirán. Ana María se recuperará de parte de sus heridas (¡bendita regeneración!) y agradecerá su acción al PJ (si quieres puedes darle al PJ la oportunidad de conseguir la ventaja de Werewolf Companion).

Diego Heredia, en cualquier caso, agradecerá la ayuda prestada por el PJ y se mostrará satisfecho porque el vínculo entre su clan y Raquel ha permanecido imperturbable. Se despedirá del PJ, enviando saludos

a Raquel y ofreciéndole su cooperación y su ayuda si alguna vez tiene problemas.

En caso de que el PJ hubiera sido capturado, será liberado por Heredia, el cual le indicará que debido a su tardanza y preocupándose por él decidió asaltar el cortijo. Su sorpresa fue total cuando comprobó la matanza anteriormente descrita. Él mismo logró acabar con Campos, pero no pudo evitar que matara a Ana María (o a una mujer desconocida, si el PJ no ha tenido el encuentro con los hombres-lobo).



TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- Comic Importación USA
- Todas las novedades nacionales
- Comic-book, Forum, Zinco, Norma...
- Albumes material franco-belga
- Albumes para adultos
- Material atrasado
- Manga en japonés, inglés y español
- Diseño Gráfico, ilustradores
- Servicio de suscripciones (España y USA)

CINE & VIDEO

- Carátulas para estuches de video
- Postales de carteles y actores
- Posters, fotocromos
- Merchandising, camisetas, pins, gorras
- Libros y revistas en español e inglés

ROL & JUEGOS

- Manuales básicos
- Ampliaciones, módulos
- Nacionales y de importación
- Rol, Wargames, Tablero...
- Figuras en plomo y plástico
- Maquetas (SF & F)
- Pinturas, pinceles, dados
- Revistas y Fanzines

¡SOLICITA GRATIS
NUESTRO CATALOGO!
CRISIS-CORREO. Luna, 26.
28004 MADRID
Tlf./Fax (91) 5327885

CRISIS

Luna, 26
28004 Madrid
Tlf. (91)5327885



NOVICIADO
SANTO DOMINGO,
CALLAO

Adapta los personajes a tu gusto o necesidad. Disfruta de la aventura y recuerda que si te gusta, te daremos más.