

Nubes sobre Londres

ΟΟΟΤ ΧΛΟΜΙΒΝΣΜΧΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Se avecina tormenta sobre Londres. En 1897, Bram Stoker logra publicar su relato sobre vampiros *Drácula*. Esta recreación novelada de la vida de un vampiro real provoca un terremoto en la Camarilla. La Mascarada está quebrada, y todo ha sucedido bajo las mismas narices de los Vástagos de Londres.

El cuadro

Peor aún, para entonces la capital del Imperio es ya refugio de numerosos cazadores que pueden aprovecharse de la crisis. Sin embargo, aún están estableciéndose en la ciudad. La repentina explosión de actividad ocultista en la última mitad del siglo no ha pasado desapercibida. Londres vivió en 1859 un gran renacimiento cristiano que llenó de gozo a muchos miembros de la Iglesia e irritó a otros tantos, ya que en gran medida fue liderado por predicadores laicos ajenos a la jerarquía eclesial de Inglaterra. Los creyentes fervorosos dentro de la Santa Madre están sinceramente preocupados por que el auge del ocultismo sea un intento por parte de fuerzas satanistas de contrarrestar el anterior renacimiento espiritual.

Adivina quién viene a cenar

Se suma a esta división el hecho de que la Iglesia ya se encuentra acosada tras la publicación de *El origen de las especies*, de Darwin. Sus teorías evolutivas ponen en cuestión la teología aceptada y lleva a muchos a abandonar la Iglesia en favor de la filosofía racionalista. De hecho, para finales de la Era Victoriana, el Cristianismo es en su mayoría la fe de la próspera clase media. De este modo, el auge de las sociedades ocultistas es tal que el Arzobispado de Canterbury activa en secreto la Orden de San Jorge, el equivalente in-

glés de la Inquisición, para que investigue y erradique cualquier influencia impía que halle.

Los asesinatos de Jack el Destripador en Whitechapel, aunque no estén relacionados con los vampiros, concentran la atención de la Inquisición en la ciudad. Los Vástagos no pueden permitirse ni un desliz.

Si a eso se añade que el retorno del príncipe Mithras ha provocado que la Camarilla envíe un poderoso Arconte, Rory McAndrew, a imponer la presencia de la secta en la



ciudad, los personajes se verán acosados por una estricta Mascarada y numerosos enemigos a su alrededor.

¿Cuál es el problema con Mithras? Que la misma existencia de un ser que asegura ser chiquillo de un Antediluviano cuya existencia la Camarilla niega es una verdadera amenaza.

Las inevitables presentaciones

Los personajes (preferiblemente un grupo pequeño de 3-4 personajes como mucho) se han adscrito a un grupo ocultista que se reúne para llevar a cabo sesiones espiritistas en la Casa DeWinters. Las sesiones son dirigidas por Lady Gloria DeWinters, una burbujeante e inconsciente mujer que no comprende las fuerzas con las que juega. A continuación se dan diversas motivaciones para que los personajes se unan a este grupo:

* **Todo por la sangre:** Un grupo de espiritistas crédulos es, sin duda, un rebaño muy atractivo para los vampiros indolentes. Hasta que muerdas más de lo que puedes tragar, claro...

* **Investigador privado:** Un Tremere podría estar investigando en secreto la misteriosa desaparición de un Brujo de alto rango, Anthony Bellamy, acaecida hace poco. El Primogénito, Edward Bainbridge, tiene sus sospechas sobre el asunto, pero prefiere estudiar todas las pistas para pisar sobre seguro, y Bellamy tuvo relaciones con este grupo.

* **Fascinación por lo oculto:** El Vástago está realmente interesado en las sesiones, pues en la Casa DeWinters suceden cosas a ciencia cierta extrañas. Después de todo, estamos en Londres, y a finales del siglo XIX, y en Londres hay enterradas cosas más antiguas que el mismísimo Mithras. ¿No?

* **Cazador de cazadores:** El personaje es un subalterno del Arconte McAndrew con la misión de prevenir las investigaciones y actos de la Inquisición y demás grupos de cazadores en Londres. Sospechando que el grupo de la Casa DeWinters podría contener a alguno de estos cruzados, el Vástago deberá descubrir de quién se trata, sacándole cuanta información tenga y anulando su amenaza.

* **Espías diversos:** Varios miembros de la Primogenitura de Londres sospechan que el Príncipe Mithras podría tener alguna clase de interés en diversos grupos ocultistas, por lo que se puede justificar la presencia de miembros de cualquier clan como



espías o monitores de las actividades del Matusalén.

* **Festín demente:** Un Malkavian podría verse atraído por Geraldine DeWinters y el vórtice demente que ha creado en la casa. Y bueno, ¿desde cuándo necesita un Malkavian justificación para lo que sea?

Huéspedes y anfitriones

Aparte de los personajes, a las sesiones acuden personalidades diversas, que se describen a continuación. Por supuesto, puedes añadir a la lista a cuanto *freak* victoriano seas capaz de imaginar.

LADY GLORIA DEWINTERS:

Lady Gloria es una joven e incombustible viuda (cuarenta y cinco años) que adora ser el centro de atención. Un modo estupendo de lograrlo es organizar magníficas fiestas y, sobre todo, realizar en su casa sesiones de espiritismo para comunicarse con los difuntos. La viuda es el centro de numerosas habladurías acerca de amantes de la casa real y ministros del gobierno, que ella nunca niega de forma tajante, por supuesto para alimentarlos.

La realidad es un poco diferente: Lady Gloria es una mujer prácticamente enloquecida por dos motivos:

a) Su marido Frederick DeWinters, oficial de la Armada, desapareció en África y nunca regresó ni dio señales de vida. Ella está obsesivamente convencida de que ha muerto, y las sesiones espiritistas tienen por objeto hallar a su difunto esposo.

b) En la casa *hay* fantasmas: el de su hija Geraldine, envenenada por su propia madre a causa de los celos y el peso de la ausencia de su marido, y que no deja de acosarla hasta la locura.

GERALDINE DEWINTERS:

Sus objetivos son insidiosos y evidentes: destruir de la forma más lenta y cruel la mente de su madre, ya sea dando pistas falsas sobre el supuesto fantasma de su padre (del que no sabe nada de nada), impidiéndole el sueño, abriéndola a la influencia de esos pálidos y extraños invitados a sus sesiones... No hace falta recordar que está muerta y emparedada en el sótano de la casa, y que en principio es invisible para todo el mundo. Puede manifestarse mediante golpes, moviendo el marcador de una ouija, sugiriéndose en espejos o detrás de un cortinaje, etc.



¿Es que no has leído novelas sobre casas encantadas?

SIR HOWARD HIRST:

Secretario del Foreign Office y miembro de más alto copete de la sesión. Su interés en las sesiones es doble: está genuina y morbosamente interesado en el mundo espiritual (en la Casa DeWinters ha visto cosas lo bastante extrañas como para creer), y además las reuniones son una buena ocasión para conocer a jóvenes hermosas e impresionables a las que seducir, conquistar y olvidar. Cuando Sir Howard está presente, siempre habrá dos policías uniformados y armados esperando en el exterior (no son "simples" *bobbies*). No los olvides.

Sir Howard es dado a contar interminables historias sobre las guerras coloniales en medio mundo. En privado, puedes hacerlo todo lo pervertido que puedas imaginar a un lord inglés de la vieja escuela.

MARGUERITTE ABAD:

Margueritte actúa como los ojos de la Inquisición Anglicana en la casa. Su misión es investigar a todos los presentes e informar al Padre Marshal, jefe de la Orden de San Jorge en Londres. Los recursos de la organización son muy escasos, y el enfrentamiento directo contra las hordas de Satán es impensable. Por tanto, actúan de la forma más sutil y paciente. El tío de Margueritte, el Padre Thomas, con quien se crió,

murió desangrado y en más que sospechosas circunstancias hace una década, y desde entonces ella ha dedicado su vida a la venganza. Como no podía ser menos, es joven y hermosa, y su aspecto es totalmente inocente.

Su callada labor ya ha llevado la Muerte Definitiva a más de un Cainita, sin embargo es incapaz de luchar contra la horrible fascinación que le llegan a provocar estas portentosas y perversas criaturas.

DR. SEBASTIAN MOORE:

El venerable Dr. Moore disfruta de las sesiones espiritistas proporcio-

nando una postura levemente escéptica y jocosa, aunque tratando de no ofender a sus compañeros. Es afable y cariñoso, así como docto e inagotable conversador.

En realidad el Dr. Moore cree más allá de toda duda, pues no puede negar sus propios sentidos, pero trata de desarrollar una sólida teoría científica que explique, de forma racional, esta nueva experiencia hasta ahora desconocida para el cerebro humano.

¿A que suena a candidato perfecto para los Tremere?

MALCOLM FAINSWORTH:

Es un editor bien situado y amigo de la familia DeWinters. Sin duda pretende a la apetitosa viuda Lady Gloria, y le gusta flirtear públicamente con ella, aunque sus pretensiones son reales y sinceras. No está especialmente interesado en las sesiones, aunque siempre ha albergado sospechas acerca de la misteriosa desaparición de la joven Geraldine. Por supuesto, si de esta "experiencia sobrenatural" consigue de algún modo material para publicar un éxito editorial similar a ese *Drácula* que circula por ahí, mejor que mejor. ¿Ningún personaje tiene ambiciones literarias y es lo bastante temerario como para romper de nuevo la Mascarada?

ARTHUR MIDDLEFORD:

Arthur es un joven apuesto y educado que fue introducido en las sesiones por Lady Gloria tras conocerlo en la ópera y quedar impresionada por su trato exquisito. Nadie sabe exactamente a qué debe su renta, pero sin duda es un diletante arrojado, bien situado y dado a la caza, el polo, el boxeo y las fiestas. Puedes considerarlo un héroe victoriano encarnado, aunque no en el sentido ingenuo de Jonathan Harker.

Por supuesto, en realidad es un psicópata letal. El señor Middleford es un enfermo peligrosamente inteligente que vive de engatusar a sus ricas víctimas y robarles... después de devorarlas. De momento nadie ha conseguido capturarlo, aunque todo es cuestión de tiempo.

No lo interpretes como el intelectual imbatible a la Hannibal Lecter, sino más bien como una mezcla del Brendan Fraser de *La Momia*

y el Thomas Ripley de *A pleno sol*. Toma ya.

LADY HANNAH TRABBOLD:

Esta mujer de edad imposiblemente avanzada es la arpía del grupo, la cotilla, la correveidile, el animal social. Conoce todos los chismes, todas las historias... y por supuesto es mucho mejor tenerla bien cerca. Su presencia en el salón de Gloria DeWinters puede considerarse todo un éxito para la anfitriona.

De nuevo, nada es lo que parece. Lady Hannah es ghoulish del Toreador Eric Baring-Gould, de la Primogenitura de Londres, y su evidente misión es controlar e informar acerca de la alta sociedad de la ciudad. Eric, aconsejado por un críptico Malkavian, ha detectado las sesiones de Lady Gloria como nexos indeterminados de importantes acontecimientos (¿cómo iba a ser de otro modo andando los personajes por medio?) y ha situado allí a un importante peón.

Lady Hannah tiene pánico a de la muerte, y hará cualquier cosa por evitarla tanto tiempo como sea posible. Para ello podría llegar a depender de la sangre de otros vampiros, aunque ten en cuenta que está vinculada a Eric Baring-Gould, que éste pertenece a la sexta generación y que tanto miedo le da morir de vieja como hacerlo despedazada por un Cainita despechado. No obstante, la voluntad de Lady Hannah es fortísima, y retiene una cierta independencia a pesar del vínculo de sangre.

Comienza el baile

Por supuesto, las posibilidades de esta mezcla cataclísmica son imprevisibles, con lo que aquí se dan algunas ideas de lo que puede llegar a producirse:

* Las sesiones se celebran dos veces por semana, los lunes y los jueves por la noche.

* La actitud del servicio puede ir desde el terror abyecto hasta el interés morboso. Piensa en los personajes de la serie *Arriba y abajo*, imagínatelos en esta casa de locos y suéltalos por ahí a servir las bebidas, huir de las largas manos de Sir Howard,





espíar las sesiones, llorar por la joven y desventurada Geraldine, o informar a la policía... o a alguien menos conveniente.

* Margueritte sabe lo que busca, y es más que probable que sepa lo que son los personajes (dependiendo de la discreción y las capacidades de estos).

Tratará de evitar cualquier enfrentamiento directo, y dispone de un silbato para alertar a los policías que escoltan a Sir Howard.

* Arthur puede estar interesado tanto en Lady Gloria como en cualquier personaje. Después de todo, es un psicópata y puedes determinar sus gustos como prefieras.

* Cualquier personaje con aptitudes artísticas puede ser del interés del señor Fainsworth, especialmente si se dedica a la literatura gótica, tan en boga en estos momentos.

* Los personajes pueden acabar fácilmente con prácticamente cualquier oposición física en esta aventura. No son recomendables los per-

sonajes diseñados para combatir. Esto es **Edad Victoriana: Vampiro**, y dispone de elementos mucho más interesantes que el bélico.

* Lady Hannah podría intentar acercarse a cualquier personaje que no parezca un pipiolo (aunque lo sea) para tratar de liberarse del vínculo que la ata. En realidad, no sabe mucho de la sociedad vampírica y su naturaleza.

* Si el Dr. Moore descubre la naturaleza de los personajes, estaría más que encantado de entrevistarse con ellos para determinar su indudable existencia científica. En un caso *extremo* podría intentar capturarlos para diseccionarlos, pero su esencia no es esa. No es un científico loco.

* En el sótano hay un cadáver emparedado, y en la casa un fantasma muy enfadado y consumido por el odio. Geraldine no quiere que se descubra la verdad de su muerte: lo que quiere es destruir a su madre de la forma más completa y cruel que pueda diseñar.

* Anthony Bellamy desapareció una noche tras abandonar la sesión, o eso asegura Gloria. Es cierto. Los detalles de su desaparición se hallan en **Londres nocturno** y no competen en realidad a esta aventura.

* Si descubre que la casa es en verdad un semillero del mal, el Padre Marshal podría plantearse quemarla... con los personajes dentro. Si hay que sacrificar a Margueritte, que así sea.

* Si Howard ocupa un puesto muy importante en el Gobierno y está, de momento, libre de influencia. Podría ser un peón muy importante y la carta de presentación de un vampiro emprendedor a la sociedad Cainita... por la puerta grande. ¿Pero tendrá lo que hay que tener para conservar su influencia en una sociedad vampírica tan vieja y poderosa como la londinense?

Sugerencias

Como has podido apreciar, esta breve aventura no es más que el esqueleto de una trama que tú mismo puedes tejer junto con tus jugadores. Te aconsejamos que resaltes cada detalle, cada rincón y cada sombra de la casa.

Esta partida esta ambientada en torno al misterio. La **Edad Victoriana** es una época reacia a los fenómenos extraños, pero interesada por ellos. Resalta este aspecto, al igual que el concepto de la pobreza y la marginalidad de las calles de la capital del Imperio Británico.

Ten en cuenta que esta partida se desarrolla entre las clases altas de Londres Victoriano, por lo que es el momento oportuno para explotar y poner de relieve uno de los aspectos más llamativos de esta sociedad, la pasividad y despreocupamiento de las clases más ricas con respecto a las pobres, y como en una época con tantos avances industriales, técnicos y científicos cientos de londinenses se mueren de hambre y frío.

Haz que los jugadores gocen de la brillante compañía de los Lores y las señoritas de alta cuna, pero recordándoles en todo momento que son unos afortunados en años tan sombríos para el resto de la humanidad.

Ricardo Abellán



Lady Gloria De Winters

Posible Ghoul o contacto.

Físicos: 2/3/2 Sociales 3/2/4 Mentales 3/3/3

Habilidades sugeridas: Alerta 1, Empatía 3, Subterfugio 3, Etiqueta 2, Música 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 1.

Trasfondos: Posición 2 (Vida Social de Londres), Recursos 4.

Fuerza de Voluntad 4.

Sugerencias de Interpretación: Mujer aristócrata amante de las ciencias ocultas. Aunque es la anfitriona de la fiesta permanece en un segundo plano, dedicándose únicamente a presentar a los invitados entre sí, pero si esta presente en alguna conversación que gire en torno al ocultismo dará su opinión de vista con una gran energía.

Geraldine DeWinters

Espíritu.

Posible Aliado o Enemigo Sobrenatural.

Físicos N/A Sociales 4/2/4 Mentales 2/2/4

Habilidades sugeridas: Sigilo 4, Ciencias 2, Cultura de la Estirpe 1, Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 3.

Trasfondos: Ninguno. Estas muerta.

Disciplinas recomendadas: Taumaturgia 3 (Movimiento mental 3, Senda del fuego 1).

Fuerza de Voluntad: 5.

Sugerencias de Interpretación:

La venganza es tu objetivo principal. Podrías hablar con los jugadores a través de la ouija y les pedirás ayuda de manera desesperada para colmar tu objetivo... hacer pequeñas travesuras para mantener la mentira que has creado durante este tiempo debería ser su otra gran motivación.

Sir Howard Hirst

Humano.

Posible Aliado o Ghoul.

Físicos 3/2/2 Sociales 2/4/4 Mentales 3/2/3

Habilidades sugeridas: Actuar 3, Alerta 1, Empatía 3, Subterfugio 4, Armas C. C. 1, Armas de Fuego 2, Etiqueta 1, Investigación 2, Leyes 2.

Trasfondos: Contactos 3, Criados 2, Influencia 3, Recursos 3.

Fuerza de Voluntad: 4

Sugerencias de Interpretación: Eres amable y atento con las damas, sobre



todo si estas son jóvenes y muy atractivas, y harás todo lo posible para llevarlas a la cama. Con los caballeros serás amable y discreto, manteniéndote apartado de ellos todo el tiempo posible.

Margueritte Abad

Posible Antagonista o Ghoul.

Físicos 2/4/1 Sociales 2/2/3 Mentales 4/4/2

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 3, Esquivar 2, Subterfugio 1, Armas C.C. 1, Música 1, Investigación 4, Medicina 1, Ocultismo 2.

Trasfondos: Aliados 2, Mentor 4, Recursos 3.

Disciplinas recomendadas: Fe 1.

Fuerza de Voluntad: 7.

Sugerencias de Interpretación: Hablarás con todos los presentes en la reunión. Discreta y sencilla, tu aspecto inocente hace que muchos se ganen tu confianza. Sonríe como una joven señorita, y haz preguntas indiscretas entre risa y risa... tal vez descubras a otro cainita y puedas así destruirlo, aunque si este se muestra excesivamente atento o "perverso" (o utilice poderes como Presencia) te enamorarás perdidamente de él, dando lugar a una interesante trama secundaria...

Dr. Sebastian Moore

Aliado, Mentor o Ghoul.

Físicos 3/2/3 Sociales 3/2/2 Mentales 3/5/3

Habilidades sugeridas: Empatía 4, Enseñanza 3, Etiqueta 3, Sigilo 1, Ciencias 4, Leyes 4, Lingüística 3, Medicina 5.

Trasfondos: Criados 1, Fama 2, Recursos 3.

Fuerza de Voluntad: 5.

Sugerencias de Interpretación:

Todo un caballero, con los pies puestos en la tierra. Todo un señor, amigo de sus amigos, reservado y con

aire distraído. Habla pausadamente y poniendo objeciones en todo momento a los comentarios de los demás.

Malcom Fainsworth

Aliado, Contacto o Rebaño.

Físicos 3/3/3 Sociales 2/2/2 Mentales 3/3/4

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Equitación 2, Etiqueta 2, Música 1, Investigación 2, Finanzas 3, Periodismo 3.

Trasfondos: Aliados 2, Fama 3, Recursos 5.

Fuerza de Voluntad: 3.

Sugerencias de Interpretación:

Todo un señor, galante, el prototipo de romántico de la época.

Arthur Middleford

Antagonista.

Físicos 5/4/4 Sociales 3/3/4 Mentales 2/2/3

Habilidades sugeridas: Actuar 3, Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 3, Pelea 3, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Etiqueta 4, Equitación 3, Sigilo 3, Ciencias 4, Leyes 1, Política 3.

Trasfondos: Recursos 4.

Disciplinas recomendadas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 8.

Sugerencias de Interpretación: Eres siempre educado con la gente que acabas de conocer. No te gusta hablar mucho sobre ti, ya cualquier indiscreción te puede arrastrar a la cárcel. Astuto en todos los aspectos, un joven de mente fría y calculadora.

Lady Hannah Trabbold

Contacto.

Físicos 2/3/3 Sociales 3/3/4 Mentales 3/2/3

Habilidades sugeridas: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 2, Subterfugio 1, Etiqueta 1, Música 3, Leyes 2, Lingüística 3, Política 1.

Trasfondos: Domitor 2, Fama 4, Recursos 4.

Disciplinas recomendadas: Celeridad 1, Potencia 1, Presencia 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Sugerencias de Interpretación: Te gusta estar enterada de todo. Hablarás contentamente con todos los presentes, criticarás el comportamiento y el vestir de cada uno, y observarás detenidamente a los personajes y las acciones que acometan en la reunión.

