

Asedios

Los Hijos de Caín han tenido siempre afición a intervenir en la política humana. A unos pocos se les reconoce incluso el mérito de haber orquestado el auge y caída de reinos enteros. En otras épocas más refinadas, la intervención de los vampiros en la política suele ser discreta y sutil, pero en el mundo del Medioevo Oscuro, esta manipulación puede tomar la forma de una guerra abierta. Después de todo, si un príncipe es tu enemigo, ¿por qué no hacer que los mortales pongan sitio a su ciudad al mismo tiempo que tú? Y piensa en las posibilidades narrativas si la cuadrilla despierta una noche, para descubrir que un ejército invasor ha rodeado su hogar...

Los asedios duran días y meses. Los vampiros tienen que volver a sus refugios o encontrar un cobijo temporal para las horas diurnas. Ser capturado por el enemigo o atrapado cuando falta poco para el amanecer puede llevar a la Muerte Definitiva. Además, ¿acaso hay una forma mejor de quebrantar la voluntad de un enemigo que escabullirse cada noche por los muros de la ciudad para alimentarse de su sangre? Señores y generales conscientes de la existencia de los vampiros pueden incluso recurrir a sus servicios en un asedio, ya sea para forzar la rendición de los habitantes o para expulsar al enemigo.

Un horror tras otro aguarda a los sitiados. El hambre puede llevar a los desesperados al canibalismo. Los atacantes pueden lanzar carroña u otras inmundicias sobre los muros de la ciudad, socavando las fuerzas de los defensores por medio de las enfermedades. Un Cainita debe ser cuidadoso a la hora de alimentarse en estas condiciones, o arriesgarse a poner su suministro de sangre en un peligro todavía mayor. Ciertamente, tal situación puede ser espantosa, con los habitantes elevando plegarias al Cielo por una liberación que puede no llegar nunca. Pero si un personaje está buscando nuevos sirvientes ghoul, la desesperación hace excelentes candidatos para un "pacto con el Diablo".

Afortunadamente para los vampiros, la mayoría de los asedios interrumpen la actividad durante la noche. Si un ejército tiene que encender fuegos para ver, esto arruina la posibilidad de ocultar sus movimientos: la luz permite ver hasta una cierta distancia, pero es visible desde mucho más lejos. Los Cainitas están por tanto libres de la mayor parte del combate, salvo una excepción: si los atacantes creen que la ciudad está ya lo bastante debilitada, pueden lanzar un asalto final por la noche. Por tanto, es perfectamente posible que la única batalla de un asedio en la que intervenga un vampiro sea la batalla, la que decide quién gana y quién pierde.

Una historia de asedio puede aportar mucho dramatismo a la crónica. Primero, la cuadrilla puede verse envuelta en la política local hasta el punto de presenciar (o quizá incluso precipitar) los acontecimientos que llevan al asedio. Con la llegada de los atacantes, los personajes pueden espiar al ejército enemigo para ver qué fuerzas amenazan su hogar (y no toda la oposición tiene por qué ser humana; un Cainita rival puede estar encantado de ayudar en la destrucción de los refugios de sus enemigos, por no hablar de magos de Lupinos). A medida que prosigue el asedio, la población va desmoralizándose; las riñas y deserciones pueden provocar tumultos o frenéticas atrocidades, al volverse los humanos unos contra otros como ratas asustadas. Puede que un traidor planee abrir las puertas a los atacantes a cambio de su vida: ¿qué harán los personajes si lo descubren? Es posible que un personaje reciba un disparo de catapulta, o que los sitiadores hagan estallar un incendio que lleve a los personajes al Röstschreck. Y entonces llega el golpe final: se abre una brecha en los muros, o las puertas ceden. Los personajes deberán luchar con toda su fuerza maldita, o dejar sus refugios al fuego y la espada.