



KELLEN SCHWUCHOW

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que participaste en tu última misión? ¿Seis años? ¿Siete? Bueno, afortunadamente ser agente de campo es como montar en bicicleta: nunca se olvida, máxime en trabajos como el tuyo en el que como Caballero de los Templarios haces las veces de instructor de Escuderos.

Estos dos últimos años te has entregado en cuerpo y alma a un solo aspirante: **Ilse Brantsch**, y tienes motivos de sobra para haberle dedicado esa atención. Recuerdas cuando Ilse fue reclutada y el tema de su extraña marca de nacimiento en la nuca salió a colación. Sí, es cierto que algunos escritos de La Revelación hablan acerca de una persona con esa marca y de oscuros presagios en torno a ella, ¿Pero no es también cierto que La Revelación debe cumplirse paso por paso? Si estaba escrito que Ilse debía ser instruida, alguien debía de hacerlo, y todos los Caballeros de la base de Samara callaron. Nadie quería esa responsabilidad, así que la asumiste tú.

Con el tiempo tu discípula se reveló como una agente capaz y preparada para la acción. Sus misiones al cargo de varios Sirvientes fueron exitosas, y la semana pasada fuiste convocado en privado a una reunión con el Prior Schreiber, vuestro supervisor. El Prior te notificó que Ilse estaba preparada para realizar su última misión como Escudero, y en caso de superarla exitosamente se convertiría en Caballero de pleno derecho. Sin embargo, la misión era especialmente peligrosa y era necesario que Ilse fuera acompañada de Sirvientes expertos y al menos un Caballero que la ayudase.

Fue en ese mismo momento cuando te diste cuenta de lo importante que es Ilse para ti. Posiblemente sea lo más parecido a una hija que vayas a tener nunca, puesto que hace tiempo que dejaste de interesarte por las relaciones no esporádicas. Has entregado tu vida a Los Templarios y ellos te han entregado a cambio una discípula de la que sentirte orgulloso, destinada a hacer grandes cosas. Esta misión es como una ceremonia de graduación, y deseabas estar cerca de tu "hija". Solicitaste al Prior participar en la misión y aquí estás, a punto de capturar a una persona que se suponía muerta. Ilse parece un poco nerviosa, pero es normal, tú también lo estabas cuando pasaste por tu última misión como Escudero. Apóyala pero sin paternalismos y seguro que supera la prueba con creces.

Características: Aguante 0, Carisma -1, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +1, Voluntad +1.

Ventajas: Apariencia respetable 1, Chantajista 1, Contactos 2, Impávido 1, Posición 1, Riqueza 1.

Desventajas: Fanático 1, Protegido (Ilse Brantsch) 1, Secreto (Destino de Ilse) 1.

Habilidad: Alerta -1, Armas de fuego (Cortas) +1, Bajos fondos -1, Ballesta -1, Burocracia -2, Buscar -1, Cerrajería -2, Conocimiento académico (Historia) -2, Conocimiento no académico (Templarios) -2, Conducir (Coches) 0, Cultura general +1, Discreción 0, Empatía +1, Explosivos 0, Expresión +1, Falsificación -1, Idioma (Alemán) +3, Idioma (Ruso) -1, Idioma (Inglés) -3, Intimidación 0, Investigación +1, Liderazgo +2, Pelea +2, Pilotar (Helicóptero) -2, Protocolos 0, Sangre fría +2, Seguridad -1, Táctica 0, Tortura -1, Vigilancia -1.

Puntos de Drama: 1.



ILSE BRANTSCH

El momento que tanto ansiabas ha llegado, y la verdad es que no sabes si estás preparada. Cuando fuiste reclutada por Los Templarios te sentiste como si hubieras encontrado un hogar, un sitio en el que encontrar tus orígenes después de haber vagado de hogar de acogida en hogar de acogida, pero después descubriste que aún debías seguir buscando tu identidad. ¿La razón? Tus superiores te miraban con recelo, tus compañeros cuchicheaban sobre ti y finalmente decidiste que aquello no era tan distinto de otros muchos sitios en donde habías estado. Pero **Kellen Schwuchow** cambió eso.

Cuando empezaste a trabajar como Escudero de Los Templarios, Kellen fue asignado como tu Caballero, tu tutor, el que debía entrenarte para convertirte en Caballero algún día. Kellen era un agente de campo retirado que se había dedicado a entrenar a nuevos miembros de la organización durante varios años, y ahora se iba a dedicar sólo a ti. Él te dijo cuando lo conociste que los Piores y el Maestre eran quienes le habían encargado entrenarte, pero tú ya sospechabas la verdad: que nadie quería hacerse cargo de ti, y que Kellen se ofreció voluntario.

Kellen se ganó tu respeto rápidamente, y precisamente por eso nunca te has atrevido a preguntarle qué hace que todo el mundo en vuestra sede de Samara te trate de esa forma. Has oído rumores, claro, pero nada con suficiente sentido más allá de que se te considera "pájaro de mal agüero". Lo cierto es que eso te enfurece, porque hasta el momento ninguna de las operaciones en las que has participado ha salido mal, incluso has tenido Sirvientes a tu cargo y ha salido todo bien. Afortunadamente para ti, Kellen te notificó la semana pasada que la próxima misión que realizaras sería tu prueba para convertirte en Caballero, y que él mismo estaría allí para apoyarte. Una vez concluya serás un Caballero y podrás cerrar todas las bocas que haga falta como miembro de pleno derecho que serás.

Y aquí estás, con tu maestro vigilando cada paso que das. Él está al mando de la misión, pero se supone que tú también debes mostrar cierta iniciativa. Es el momento de entrar en acción.

Características: Aguante +1, Carisma +2, Destreza +1, Fuerza +1, Intelecto +2, Percepción 0, Voluntad 0.

Ventajas: Afortunado 1, Curación rápida 1, Mentor (Kellen Schwuchow).

Desventajas: Marca distintiva (Marca de nacimiento en la nuca) 1, Marcado por su pasado 2.

Habilidad: Alerta +2, Armas de fuego (Cortas) 0, Artes marciales 0, Atletismo +2, Buscar +1, Conocimiento no académico (Templarios) -2, Conducir (Coches) -1, Disfraz 0, Dispositivos -1, Farsa +1, Idioma (Inglés) +1, Informática 0, Investigación +1, Maña +2, Medicina -1, Negociación +2, Paracaidismo 0, Pilotar (Lanchas) -1, Protocolos -1, Sangre fría 0, Seducción +1, Seguridad -1, Supervivencia 0, Vida social +4.

Puntos de Drama: 2.

