



Edad oscura VAMPIRO

Despertando a una
extraña noche

POR RUBÉN RIVERA CISNEROS



INTRODUCCION

PREFACIO

Esta aventura está diseñada como una aventura en formato *One-shot*, es decir, un módulo corto para jugar en una sola sesión de juego, que debería poder finalizarse en un par de horas.

Inicialmente ha sido diseñada para ser dirigida para un sólo jugador, como interludio entre dos aventuras mayores, dándole la oportunidad al Narrador de presentar nuevos aliados y antagonistas para el personaje jugador que pueden o no reaparecer en posteriores aventuras creando un fuerte vínculo personal entre ese caínita y la historia que se desarrolle a su alrededor.

En cualquier caso, con un poco de esfuerzo por parte del Narrador la historia que hay detrás de la aventura puede adaptarse para un grupo de jugadores en vez de para uno sólo. Aunque siempre se deberían focalizar las acciones más importantes de la trama en un mismo personaje.

TRASFONDO

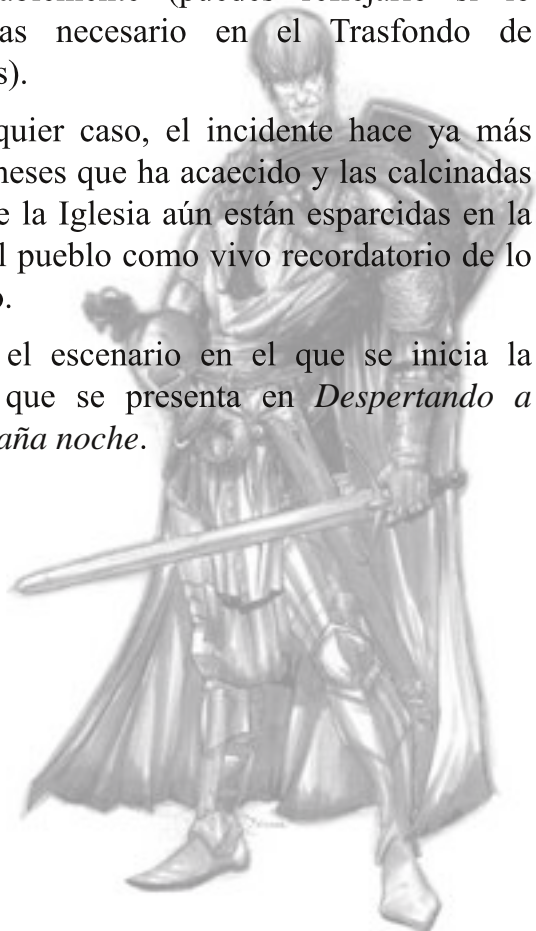
La historia contada en esta aventura se sitúa en un pequeño condado del que el personaje protagonista sea el gobernante, tanto entre los mortales como entre los amos de la noche. Si deseas jugar esta aventura siempre puedes otorgar este condado al jugador como recompensa por finalizar con éxito una aventura previa. También puedes utilizar como marco para la narración cualquier otro tipo de posesión que posea el vástago, siendo el único requisito realmente imprescindible que éste pertenezca a la nobleza.

Se requiere que en el condado del personaje, la iglesia local haya sido destruída recientemente, quizás en un asalto de un ejército enemigo, quizá por un incendio fortuito, tal vez por un seísmo acaecido recientemente.

Este desastre, natural o provocado por sus enemigos, no sólo habrá destruido la iglesia si no que ha afectado a edificios e infraestructuras cercanos, quizás también algunos de los campos de cultivos cercanos. Esto ha hecho que el conde haya tenido que gastar más dinero de lo habitual para intentar evitar la hambruna y la propagación de enfermedades entre la población o para proporcionar un lugar donde cobijarse a los desafortunados que se quedaron sin hogar. Las arcas del condado se han reducido considerablemente (puedes reflejarlo si lo consideras necesario en el Trasfondo de Recursos).

En cualquier caso, el incidente hace ya más de dos meses que ha acaecido y las calcinadas ruinas de la Iglesia aún están esparcidas en la plaza del pueblo como vivo recordatorio de lo sucedido.

Este es el escenario en el que se inicia la historia que se presenta en *Despertando a una extraña noche*.





ESCENA I - VISITANTES

La acción comienza en el castillo propiedad del jugador. El vástago despierta de su descanso diurno y sin darle tiempo para realizar nada lee lo siguiente:

El siempre necesario descanso diurno suele dejar esa horrible sensación de entumecimiento en cada uno de tus huesos. Con la misma lentitud que los postreros y moribundos rayos del Astro Rey han abandonado el cielo de tu condado, así tus músculos parecen no querer abandonar la letárgica inactividad solar.

Apenas te mueves ligeramente y el resto de tu cuerpo se pone en tensión pues alguien o algo parece acabar de moverse justo al lado de la enorme puerta que cierra tus aposentos. La puerta no tarda en girar sobre sus goznes con tétrico chirrido, emergiendo desde un inusitadamente iluminado exterior una cara conocida.

Se trata de tu chambelán. El hombre parece angustiado, un pálido sudor se perla sobre su nudosa tez y una voz nerviosa que expira urgencia emerge de su boca para decirte:

-¡Rápido, Mi Señor! Debéis vestiros con premura, os aguardan para la cena. Dejadme que os lo explique mientras os ayudo a poner os vuestros ropajes.

Lo que el chambelán contará al jugador puede resumirse en los siguientes puntos de interés:

- A lo largo de la mañana arribó una comitiva formada por cinco eclesiásticos de alto rango a cuya cabeza se encuentra el propio Arzobispo.

- El Arzobispo parece tener prisa y exigió ser recibido con la mayor premura por el Conde. Para excusar al jugador, el chambelán le mintió diciendo que se encontraba patrullando la frontera norte de sus dominios junto con parte de la guardia, pues allí se habían detectado algunas incursiones de guerreros bárbaros.

- El chambelán no tuvo más remedio que prometerle al Arzobispo que esta noche el Conde cenaría con la comitiva, ya que pensó que no era una buena idea el enfurecer a tan importante personaje, y el clérigo estaba empezando a impacientarse y airarse pues, según había comentado, le urgía partir hacia la capital donde era requerida su presencia.

Cuando el cainita acabe de prepararse y baje de su habitación siguiendo los pasos del chambelán, se encontrará con sus inesperados invitados esperándole en el gran comedor del castillo. Buen vino y algo de comer ya han sido servidos a tan distinguidas visitas, aunque éstas se encuentran esperando la llegada del anfitrión para iniciar el ágape. Cuando el personaje llegue al comedor esto será lo que se encontrará:

Observas que la mesa ha sido ya engalanada con algunos ligeros manjares y con los mejores vinos de la región, sin embargo los invitados no se encuentran arrellanados alrededor de la mesa. Éstos, un total de cuatro vestidos en caros ropajes clericales, se encuentran rodeando la amplia chimenea. Parecen enfrascados en alguna grave conversación teológica, hablando en voz baja y seria.



Sus asientos están distribuidos al azar pero todos ellos miran y hablan a un sacerdote sentado en el centro del grupo, como una araña en su tela. Es un hombre delgado y, por la manera en que mantiene separadas sus largas piernas y sus largos brazos en los del sillón, da la impresión de que en todo momento esté a punto de saltar. Tiene el pelo lacio y negro como el azabache, el rostro pálido y la nariz afilada. Todo ello unido a sus ropajes enteramente negros le hacen parecer a un tiempo apuesto y amenazador. Y no se trata de ningún Arzobispo.

Se trata de Waleran Bigod, un arcediano de la Diócesis más cercana al castillo del cainita y mano derecha del Arzobispo, al cual excusará ya que su presencia en la capital era de extrema urgencia y no podía esperar, con lo que acabó partiendo sin dilación. Será él quien trate con el Conde el tema que había traído a su comitiva al castillo del cainita.

El Arzobispado ha venido a exigir la pronta reconstrucción de la iglesia local destruida en la última catástrofe. Han llegado a oídos de Waleran y del propio Arzobispo quejas de importantes feligreses de que en el condado no se ofrecen los ritos litúrgicos y que para encontrar una casa de Dios hay que caminar 5 horas hasta el monasterio de San Cristóbal, un lugar por otro lado hartamente inapropiado al tratarse de un convento y no de un centro comunal.

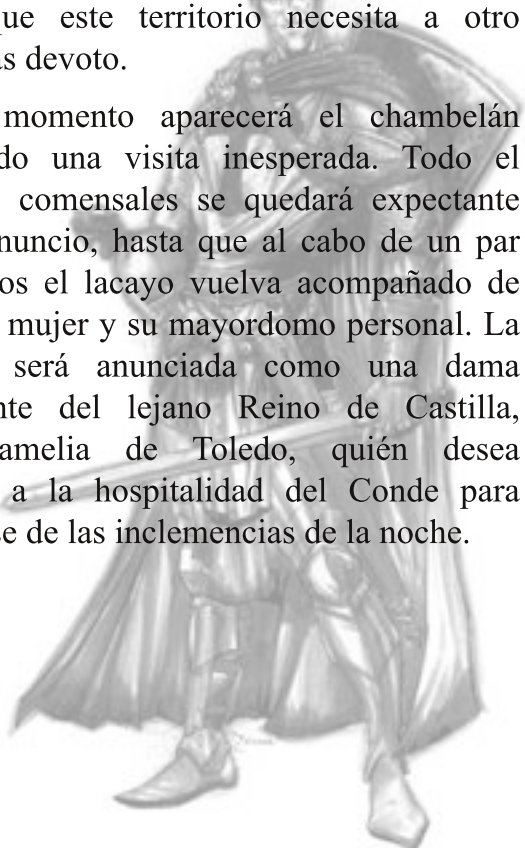
Nota para el Narrador: Pese a su extrañamente pálido aspecto y el aura de nobleza que lo envuelve, Waleran Bigod no es ni mucho menos un vampiro si no un simple humano sin ni tan siquiera una especial fe o devoción. El único reto que puede suponer para el jugador es el saber que se trata de una persona tan influyente que resulta prácticamente intocable. Bigod puede decir y hacer lo que le plazca y lo explota.

Waleran comunicará que la Diócesis está dispuesta a financiar la mitad de la construcción inmediatamente pero, como buen cristiano que es, la otra mitad se espera que corra a cuenta de las arcas del Conde. Obviamente se espera que la nueva iglesia se construya en consonancia con la creciente población de la ciudad y no como una simple reconstrucción de la antigua y ridículamente minúscula iglesia.

Por si al vástago no se le ocurre, cabe indicar que el coste de una construcción de esa magnitud supera con holgura lo que las depauperadas arcas del condado pueden dar de sí en las condiciones actuales.

Si el Conde intenta explicar las penurias económicas del condado a su excelencia, éste le porfiará a base de recomendarle que sea más duro con sus súbditos, que el comercio o el progreso no pueden ponerse nunca por encima de la Fe. Si el jugador continúa mostrando reticencias ante la propuesta de Bigod, pasará a mostrar un lado bastante más fiero, anunciando al Conde que o se muestra más receptivo ante los designios del Altísimo y de la Santa Madre Iglesia o va a empezar a pensar que este territorio necesita a otro conde más devoto.

En ese momento aparecerá el chambelán anunciando una visita inesperada. Todo el grupo de comensales se quedará expectante ante el anuncio, hasta que al cabo de un par de minutos el lacayo vuelva acompañado de una bella mujer y su mayordomo personal. La visitante será anunciada como una dama proveniente del lejano Reino de Castilla, Lady Camelia de Toledo, quién desea acogerse a la hospitalidad del Conde para guarecerse de las inclemencias de la noche.





ESCENA II - CAMELIA

Cuando Lady Camelia llegue al comedor donde se encuentran reunidos el Conde y el resto de huéspedes parafrasea la siguiente descripción

Buenas noches mi señor Conde. Agradezco mucho su hospitalidad a tan tardías horas, y más teniendo en cuenta que soy una desconocida y extranjera en estas tierras - te dice la mujer con una amplia sonrisa. Y, dirigiéndose a Waleran - Buenas noches arcediano, no esperaba tener el placer de encontrarme con tan augusta presencia en este lugar.

Hay un agradable tono, suavemente ronco, en su voz, modulada por un casi imperceptible acento extranjero imposible de identificar. La mujer se acerca hacia ti tendiendo una mano para que la beses.

La mano es fina, con el meñique graciosamente curvado hacia el interior. La piel de un agradable tono moreno y fresco. Lleva las uñas demasiado cortas, casi como las de un hombre, sin barniz ni afeitado alguno. El único adorno en tan exquisita mano es un anillo, un delgado aro de plata.

Sus ojos son grandes, de color violeta con pequeñas irisaciones doradas que parecen aumentar su tamaño cuando reciben directamente la luz de las antorchas. El cabello es negro, abundante, recogido sobre la nuca con un pasador de nácar en forma de cabeza de águila. Para tratarse de una mujer su estatura es elevada, un par de pulgadas más alta que el arcediano.

Sus proporciones pueden considerarse regulares, tal vez algo más delgada que el tipo de mujer al uso, con una cintura estrecha y elegante. Viste falda negra, sin adornos, y blusa de seda cruda con pechera de encaje. Existe un ligero toque masculino en ella, quizá acentuado por una minúscula cicatriz en la comisura derecha de la boca que imprime en ésta una permanente y enigmática sonrisa.

Se encuentra en esa edad difícil de precisar cuando de una mujer se trata, entre los veinticinco y los treinta años. No dudas en pensar que este hermoso rostro ha debido empujar a muchos hombres a cometer ciertas locuras.

El resto de la escena se centra en la interacción entre los tres personajes principales, Waleran, Camelia y el propio jugador. La conversación probablemente se inicie con el interés de los presentes por los avatares que han llevado a Lady Camelia a tierras tan lejanas de su Castilla natal. Aunque en cuanto tenga oportunidad Waleran Bigod llevará la conversación de nuevo al terreno de la construcción de la nueva iglesia.

Camelia se dará cuenta rápidamente de qué está yendo la conversación y, muy al contrario de las costumbres al uso, no se mantendrá callada mientras los hombres hablan si no que opinará abiertamente sobre el tema. Camelia mostrará ser una mujer altamente inteligente además de bella, y pronto estará haciendo comentarios mordaces sobre la necesidad real de una iglesia.



En ella el jugador podrá encontrar un fiel apoyo contra los argumentos del arcediano. Sin embargo Bigod no es tonto y pronto se dará cuenta de que Camelia no es cristiana si no de religión judía.

Cómo acabe la cena es cuestión del jugador ya que ambos contertulios se esforzarán por hacerle participar en sus debates y ponerle de su lado.

Pase lo que pase en la cena, ésta ha de acabar con una exigencia de Waleran hacia el jugador. Al día siguiente desea visitar el solar donde antiguamente se hallaba la iglesia del condado. Con él se encuentra en su comitiva uno de los maestros constructores que ayudaron a levantar la catedral de Lyon, y éste desea realizar un estudio del terreno y de los volúmenes para decidir qué tipo de construcción y qué dimensiones habrá de tener la futura Casa de Dios del condado.

Tras este último comentario decidirá que es hora de ir a reposar, pues los monjes deben levantarse temprano para el rezo de Maitines. Será difícil si no imposible el convencerle que el jugador no puede acompañarle al día siguiente, y aún más difícil conseguir que la visita se haga de noche (el constructor necesita luz diurna y estar descansado para realizar adecuadamente su labor).

En este punto el cainita no tendrá muchas opciones delante suyo. Si no acompaña al día siguiente a Waleran y el constructor, despertará la ira del arcediano (y no es buena idea granjearse enemigos dentro de la Iglesia), pero obviamente, dada su condición vampírica no podrá acudir.

Antes de que el jugador disponga del resto de la noche para hacer lo que quiera, Lady Camelia pedirá al Conde si es tan amable de acompañarla a dar un paseo por las almenas del castillo pues desea tomar el aire.

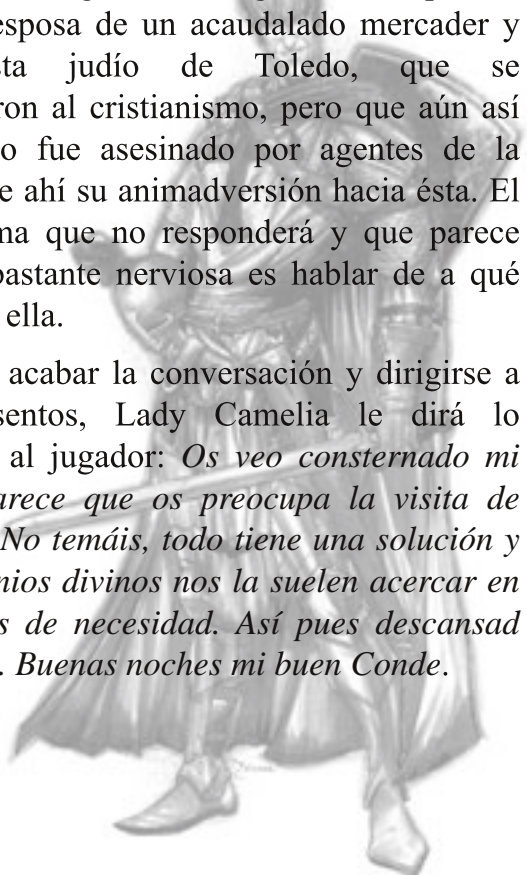
Si el Conde acepta parafrasea lo siguiente:

Ambos salís por un ventanal del comedor hacia uno de los innumerables pasillos que conducen a las almenas del castillo. Pronto accedéis al exterior y una bocanada de gélido aire os golpea el rostro. Lady Camelia no tarda en arrebujaarse en su chaqueta, como si aún no se hubiera habituado a las inclemencias de estas latitudes.

La luna luce llena sobre el castillo y la constelación de Orión brilla con fuerza sobre vuestras cabezas, permitiendo observar el paisaje que se extiende bajo vuestros pies. Tus tierras, frondosos bosques y escarpadas laderas, estrechos y ruidosos riachuelos y sinuosos caminos de tierra. Una tierra bonita pero que no ha dejado de causarte dolores de cabeza desde que está bajo tus dominios, lo que ha hecho aumentar tu admiración por el poder de los grandes señores Lasombra del sur, de los Tzimisce del este o de los Ventrue que gobiernan las tierras germanas.

Este paseo podrá aprovecharlo el jugador para interrogar a Camelia de lo que crea oportuno. Ésta no tendrá demasiados problemas en contestar. Podrá decirle que ha venido a refugiarse a estas tierras pues le persiguen antiguos enemigos. Le explicará que era esposa de un acaudalado mercader y prestamista judío de Toledo, que se convirtieron al cristianismo, pero que aún así su marido fue asesinado por agentes de la Iglesia, de ahí su animadversión hacia ésta. El único tema que no responderá y que parece ponerla bastante nerviosa es hablar de a qué se dedica ella.

Antes de acabar la conversación y dirigirse a sus aposentos, Lady Camelia le dirá lo siguiente al jugador: *Os veo consternado mi señor. Parece que os preocupa la visita de mañana. No temáis, todo tiene una solución y los designios divinos nos la suelen acercar en momentos de necesidad. Así pues descansad tranquilo. Buenas noches mi buen Conde.*





ESCENA III - SORPRESA

Prepare el plan que prepare el jugador para el día y la noche siguientes hay que dejar que lo realice, sin embargo éste no variará los acontecimientos para la próxima noche.

El despertar a la noche siguiente es totalmente opuesto al de la primera noche de la aventura. En este caso la calma es absoluta, casi asfixiante. El jugador sólo encontrará señales de vida al dirigirse al salón donde encontrará a Lady Camelia, Waleran y el constructor enzarzados en una discusión sobre los arcos ojivales que están poniendo de moda los españoles en sus catedrales.

Los tres están siendo servidos por el chambelán del cainita quien, al ver entrar a su señor, se dirigirá y le susurrará las siguientes palabras al oído: *No sé cómo lo habéis hecho señor, pero debo deciros que vuestros poderes cada vez me sorprenden y asustan más.*

No dejará tiempo de contestar al sorprendido jugador antes de abandonar de nuevo la sala en cumplimiento de sus obligaciones. El Arcediano será el siguiente en llamar su atención con las siguientes palabras:

Buenas noches mi señor Conde, me alegro que después de vuestra ausencia de esta tarde podáis acompañarnos a cenar. No dejáis de sorprenderme, lleváis levantado desde el alba y sin embargo con vuestros ademanes parecéis recién despertado. - Y estallando en una carcajada - *¿Es que no os enteráis del paso del sol sobre vuestra cabeza o qué? Debéis decirme cuál es vuestro secreto.* - Comentario final que acompañará con un guiño de ojo.

No hay ningún tipo de doble intención en los comentarios de Waleran ya que éste no sospecha nada de la condición vampírica del jugador, pero no está mal que dejes que éste se preocupe un poco.

La segunda cena con los mismos comensales presenta la misma libertad de interpretación que la noche anterior. Aún así debes tener en cuenta los siguientes parámetros a la hora de desarrollar esta escena:

-Waleran parecerá mucho menos antipático y preocupado que la noche anterior, incluso con Lady Camelia a quien la noche pasada parecía tener atravesada.

-Lady Camelia parecerá extrañamente divertida, riéndose con facilidad sobretodo cuando las preguntas de Waleran pillen más por sorpresa al jugador.

-El jugador deberá darse cuenta en seguida que todos en esa mesa dan por hecho que estuvo esta mañana junto a ellos en el solar de la iglesia ya que todos harán comentarios sobre cosas que él supuestamente dijo, dándolas por hechas.

-Conforme la conversación se vaya desarrollando el jugador podrá enterarse de que todos los presentes le escucharon comprometerse a construir una iglesia de grandes dimensiones sobre las ruinas de la antigua. Una gran iglesia que ayude a aumentar el estatus del condado.

El jugador, pese a que no entienda nada, tendrá que tener mucho cuidado de no levantar sospechas ni contradecir nada de lo que supuestamente ha dicho.



Sin embargo el final de la conversación será aún más sorprendente para el pobre jugador y se iniciará con un inocente comentario del arcediano Bigod.

- Debo confesaros Conde, que realmente lo que más me sorprendió de esta mañana fue vuestro anuncio de boda. Parece que el amor ha acudido rápido a vuestra puerta, demasiado presto según mi opinión, mas quién soy yo para juzgar eso, yo también tardé igual de poco en decidir que mi destino era casarme con Dios. Como mínimo me alegro de conocer vuestras intenciones de convertir a Lady Camelia en una auténtica hija de Dios. Decidme pues, ¿para cuándo tenéis planeado el enlace?



Este comentario deberá pillar totalmente por sorpresa al jugador, que quizá empiece a sospechar que todo lo que está acaeciendo es una encerrona de la dama hispánica cuando, al mirarla, vea la amplia sonrisa de satisfacción que cruza el rostro de ésta.

Pese a que el tiempo que tendrá el cainita del jugador para reaccionar ante este aluvión de nuevas es realmente reducido, como Narrador debes familiarizarte con lo que realmente está sucediendo para interpretar las reacciones de los PNJs implicados en esta escena.

Lo que está pasando realmente es lo siguiente:

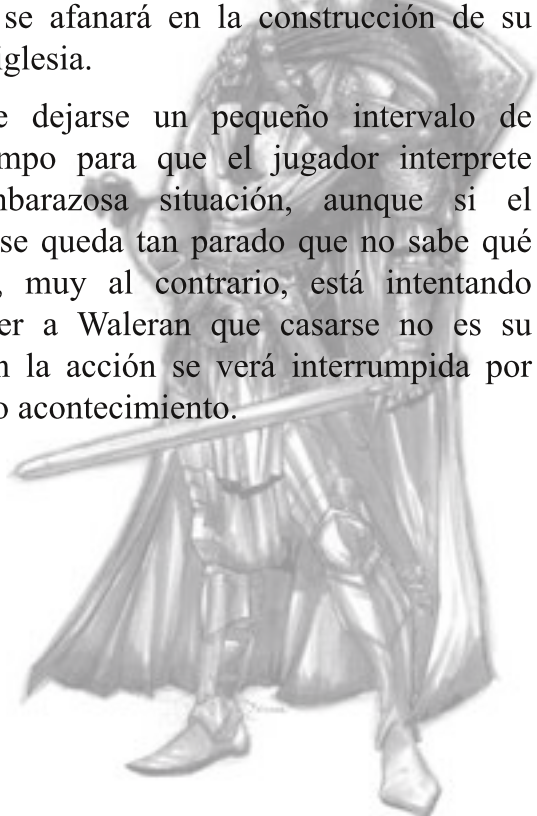
-Lady Camelia no es la simple mujer mortal que aparenta ser, si no que se trata de una Magi Solificati.

-Camelia utilizó sus poderes para alterar la apariencia de Balthazar, su fiel sirviente, y hacerlo asemejarse como dos gotas de agua al cainita. Fue Balthazar el que suplantó al Conde por la mañana y el que estuvo con Waleran en el solar de la iglesia.

-Camelia no pretende causar problemas al jugador, muy al contrario puede ser una esposa que proporcione ayudas sustanciales al jugador, sus habilidades mágicas y sus enormes recursos podrían sumarse a los que ya tenga en esos momentos el jugador. A cambio sólo quiere la boda con el Conde, ya que el emparentarse con la nobleza puede darle un precioso tiempo para pensar cómo librarse de los problemas que la persiguen: Monseñor Castillo.

-Waleran no acaba de entender lo que está pasando, pero piensa que si apoya la boda del Conde con Camelia, algo dudosa dado la religión de ésta, el personaje le deberá un favor y se afanará en la construcción de su ansiada iglesia.

Debe dejarse un pequeño intervalo de tiempo para que el jugador interprete esta embarazosa situación, aunque si el jugador se queda tan parado que no sabe qué hacer o, muy al contrario, está intentando convencer a Waleran que casarse no es su intención la acción se verá interrumpida por un nuevo acontecimiento.





ESCENA IV - CASTILLO

Se trata de la llegada al refugio del cainita del Cardenal Castillo y sus hombres de armas. Éste es el miembro de la iglesia española que está persiguiendo a Lady Camelia por toda Europa con intención de capturarla, ya que ésta es de religión judía y además sabe que se trata de una hechicera.

La escena empieza con la entrada a todo correr del chambelán en la estancia donde el Conde y sus invitados están conversando. Cuando esto ocurra lee lo siguiente:

El viejo chambelán irrumpe como un torbellino en la estancia, abriendo la puerta con tanta fuerza y precipitación que el golpe de aire, producido por el girar de ésta sobre sus goznes, hace volcar la copa de vino que el arcediano tiene en frente sobre la mesa. La blanca mantelería mancillada en el rojo borgoña de la sangre de Cristo.

-¡¡Señor, rápido se...señor!! ¡¡Per...perdone mi irrupción, señor!! - Los balbuceos del pobre hombre ponen de manifiesto un estado de nerviosismo cercano a la histeria. - *Rápido, por favor, debe asomarse a la ventana y mirar al patio de armas, por favor hágalo, las cosas se están poniendo feas ahí abajo.*

Te acercas al ventanal que asoma directamente sobre el enlodado patio de armas. Tras los cristales ahumados que te separan del gélido exterior observas una marea de titilantes luces, que brillan desde decenas de antorchas que abarrotan el reducido patio de entrenamientos del castillo, bajo vuestros pies.

Notas como Lady Camelia y el arcediano Waleran Bigod se incorporan de sus asientos y se acercan al ventanal de tu izquierda para ver qué sucede, mientras, tus agudizados sentidos se ajustan rápidamente a las reducidas condiciones de visión permitiéndote percatar de los acontecimientos que se desarrollan a tus pies.

Tu reducida guardia parece haberse arrellanado ante las puertas que dan acceso al ala del castillo en la que estáis situados en estos momentos, y alrededor de ellos casi un centenar de hombres armados y portando ardientes antorchas parecen querer romper el cerco y acceder al castillo. Aún a esta distancia puedes observar los metálicos reflejos del fuego sobre las armaduras. En ese momento el chambelán vuelve a hablar:

-Les intenté explicar que debían esperar a que usted tuviera a bien recibirles ya que en estos momentos estaba ocupado en otros menesteres, pero no entran en razón y son tan violentos como los peores bárbaros. El monje que va a la cabeza no deja de decir que aquí escondemos a una...

-¡¡Por los siete hijos de Abraham!! - El histérico grito de Lady Camelia rasga profundamente el velo de la noche, haciendo enmudecer al chambelán. - *Es Castillo, ¡viene a por mí!*

En este punto la idea es que la interacción sea contrarreloj y que el jugador disponga de tan poco tiempo para tomar las decisiones como el que dispondría el vástago que interpreta.



A continuación se expone una idea de lo que realmente está pasando y de las motivaciones que mueven a los diferentes personajes presentes en la escena para que, como Narrador, puedas llevar la acción correspondiente. Tras esto se expone una línea temporal de los acontecimientos que acaecerán (en tiempo real de juego) independientemente de las decisiones tomadas por el jugador.

LA VERDAD

-El Cardenal Castillo es uno de los preconizadores de una nueva forma de hacer dentro de la iglesia católica castellana y puede considerarse uno de los que plantaron la semilla del futuro Tribunal de la Santa Inquisición. Su intención es arrestar o acabar con Lady Camelia de Toledo, aunque tenga que enemistarse con quien sea para conseguirlo. Existe una motivación personal para este odio tan profundo pero no viene al caso para el transcurso de esta crónica.

-El Cardenal Castillo es un rival formidable con una alta puntuación de Fe Verdadera y que cuenta con un séquito de 37 templarios y una cincuentena de hombres de armas, por lo que enfrentarse a él resulta poco más que un suicidio.

-Cuando Lady Camelia se entere de que Castillo llega, precipitará los acontecimientos que había estado urdiendo, pidiendo a Waleran que la despose con el jugador en ese mismo instante, antes de que el cardenal español la encuentre allí arriba.

-Camelia sabe que, si se casa con el jugador, Castillo deberá desistir de su captura inmediata ya que la nobleza no puede ser juzgada sumariamente por el clero (al menos en aquella época todavía no), por lo que el enlace le proporcionaría lo que necesita: tiempo.

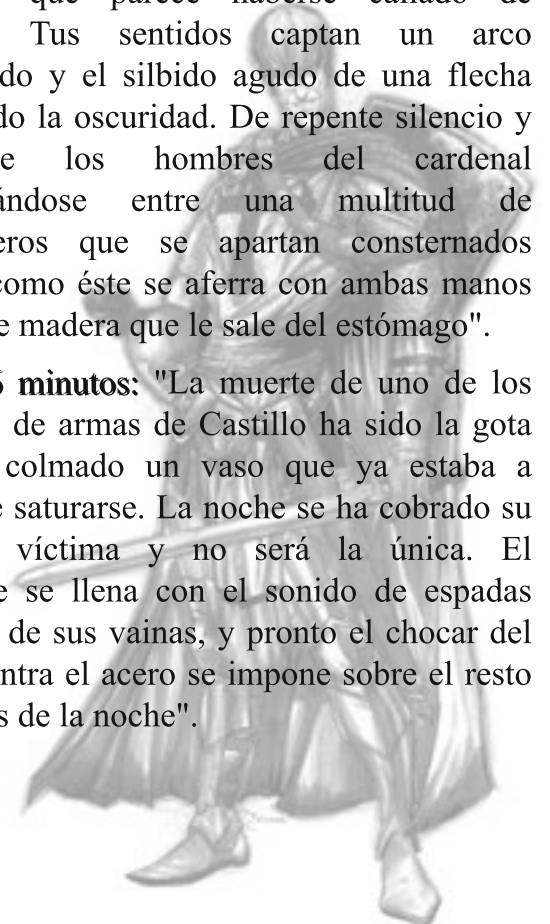
-Los argumentos de Camelia para convencer al jugador de que acepte casarse con ella son: Primero, ya ha demostrado por la mañana que puede ayudar al Conde con su problema con las audiencias diurnas. Segundo, sus amplios recursos pasarán a manos del Conde como dote nupcial pudiendo financiar éste así la iglesia del condado e incluso permitirse otros pequeños lujos.

-Inicialmente Waleran no querrá desposarles en estas circunstancias. Todo cambiará cuando Lady Camelia le exponga que, si les casa antes de que llegue Castillo, se compromete a financiar, no una iglesia, si no una catedral en este condado. Además Bigod debe pensar que toda catedral necesita un obispo y ya que el Conde tendría voto en la elección no sería difícil que Waleran saliera elegido.

ACONTECIMIENTOS

-A los 5 minutos: "El nerviosismo reinante en el patio de armas de repente se desata y un único y vibrante sonido se eleva entre la multitud que parece haberse callado de repente. Tus sentidos captan un arco destensado y el silbido agudo de una flecha hendiendo la oscuridad. De repente silencio y uno de los hombres del cardenal tambaleándose entre una multitud de compañeros que se apartan consternados viendo como éste se aferra con ambas manos al asta de madera que le sale del estómago".

-A los 6 minutos: "La muerte de uno de los hombres de armas de Castillo ha sido la gota que ha colmado un vaso que ya estaba a punto de saturarse. La noche se ha cobrado su primera víctima y no será la única. El ambiente se llena con el sonido de espadas saliendo de sus vainas, y pronto el chocar del acero contra el acero se impone sobre el resto de ruidos de la noche".



-A los 9 minutos: "La superioridad de las fuerzas de Castillo es abrumadora y en estos momentos tus hombres han sido reducidos. La sangre de tus vasallos se ha vertido sobre el lodoso suelo del patio de armas".



-A los 10 minutos: "Se inicia un golpeteo en la puerta de acceso al ala de la fortaleza en la que os encontráis. El Cardenal y sus hombres están intentando acceder hasta vuestra posición y parecen haber improvisado un rudimentario ariete con el que están intentando tirar abajo la puerta que les barra el paso".

-A los 12 minutos: "Con un estrépito sordo y un crujir lastimero, la puerta de madera cede ante las arremetidas de los españoles y Castillo y sus hombres acceden a la fortaleza, sus voces extranjeras resonando en las entrañas del edificio, palabras cargadas de malos presagios, de sangre, muerte y venganza".

-A los 15 minutos: "El Cardenal Castillo y sus templarios, después de buscaros, acceden por fin al comedor donde os encontráis con antorchas en una mano y las espadas manchadas de sangre en la otra".

En este punto debe desarrollarse el final de la historia. En función de las decisiones que haya tomado el jugador el final se desarrollará de una manera o de otra. Los tres finales posibles que se contemplan se presentan en la próxima escena pero como Narrador siéntete libre de modificarlos o crear nuevos.

Nota para el Narrador: Durante el desarrollo de la escena final debes tener en cuenta que el jugador se encontrará en una habitación cerrada (aunque amplia) junto a una treintena de hombres portando antorchas y un miembro del clero con Fe verdadera. Por lo tanto el personaje del jugador deberá realizar las correspondientes tiradas de Autocontrol y Coraje para no caer en Röttschreck y mantener la compostura ante Castillo y sus hombres (y de no hacerlo sería algo bastante peligroso).





ESCENA V - RESOLUCION

FINAL I

Este final sucede si el jugador acepta a desposarse con Lady Camelia de Toledo y da tiempo a que la boda se lleve a cabo antes de la llegada al comedor del cardenal Castillo y de sus hombres (para que esto suceda el jugador debe tomar la decisión antes del minuto 11 de juego en tiempo real).

Esta vía conduce al Conde a fortalecer su posición como mandatario de la región ya que Camelia se podrá librar gracias a la boda de la ira de Castillo. Camelia es una gran esposa y aliada, gran comerciante, inteligente y letrada pronto cogerá las riendas del gobierno del condado (si el jugador se lo permite), liberando al vampiro de esta responsabilidad. Además aportará su gran fortuna a las arcas del condado, por lo que a efectos del juego los recursos del personaje se incrementarán en 1 punto. Además su condición de Magi Solificati permitirá a la judía española ayudar de otras formas más esotéricas al jugador. Inicialmente solventará el problema de las apariciones públicas diurnas del Conde, tal y como prometió. Otro tipo de ayudas en forma de pociones, hechizos o rituales podrían darse a lo largo de la campaña aunque quedan a discreción del Narrador y para estos menesteres la maga será bastante más reticente. A efectos de juego, el jugador gana 2 puntos en el trasfondo de Aliados.

Por contra el jugador ganará un poderoso enemigo (como el defecto a nivel 3), ya que Castillo no les dejará en paz fácilmente, apareciendo en posteriores aventuras .

FINAL II

Sucedirá si el jugador se niega en redondo a colaborar con Lady Camelia y se la entrega al cardenal español. En este caso las cosas no le irán tan bien como en el final anterior, aunque claro está que así no se enemistará con Castillo.

En este final Lady Camelia será apresada en nombre de la Santa Madre Iglesia por Castillo y sus hombres. La mujer no opondrá resistencia al saber que no tiene nada que hacer contra semejante multitud. Castillo se mostrará agradecido por la colaboración con el jugador y se ofrecerá a costear los destrozos causados y a contratar nuevos guardias para el Conde.

El problema para el jugador aparecerá cuando al anochecer siguiente, y cuando Castillo y sus hombres debían trasladar a su prisionera al Reino de Castilla, un grupo encabezado por Balthazar, el criado eunuco de Camelia, consiga liberar a la maga y que ésta escape. Pronto Castillo y sus hombres se pondrán a dar caza a la Solificati, pero tendrán que abandonar la búsqueda frustrados, teniendo que volver a casa desesperados y con las manos vacías.

También partirá el arcediano Waleran Bigod quien, pese a lo sucedido, no querrá olvidar que le prometieron una nueva iglesia para el condado, por lo que partirá con la idea de que el jugador debe cumplir su palabra. Sin embargo Lady Camelia no se irá sin antes dejarle al cainita un regalito por su "inestimable ayuda".



La noche siguiente a la que partan Castillo y Bigod, Lady Camelia incendiará el refugio del jugador con el personaje dentro como represalia por lo que le ha hecho el PJ. Obviamente al cainita le deberá dar tiempo de huir, pero esta escena puede dar mucho juego y puedes hacerla todo lo dramática que consideres.

El fuego, que está potenciado mágicamente, no podrá ser extinguido por lo que en términos de juego el personaje perderá su trasfondo de Refugio y el de Recursos se verá reducido en 2 puntos. Con este vengativo golpe de efecto Lady Camelia considerará saldadas las cuentas con el jugador y desaparecerá de la vida de éste.

FINAL III

Si el jugador accede a casarse con Lady Camelia, pero lo hace demasiado tarde (después del minuto 11), cuando Castillo llegue la ceremonia aún no habrá acabado.

El clérigo intentará llevarse a Camelia por la fuerza, pero ésta, en un último y desesperado intento argumentará que ya se ha casado con el jugador y que por lo tanto no la pueden tocar, aunque este hecho sea mentira. En este momento el vástago se dará cuenta de que Waleran va a contradecirla para no mentir ante los ojos de otro siervo de Dios.

En este punto el jugador tiene dos opciones, intervenir para acallar a Bigod o no hacerlo. Si no lo hace el resultado de los acontecimientos será el expuesto en el Final II. Si por el contrario opta por intentar hacer callar a Waleran, deberá hacer una tirada de Carisma+Liderazgo o Carisma+Intimidación contra dificultad 7 para conseguir que Waleran no hable. Un éxito conduce al Final I, mientras que un fallo resulta en un término intermedio entre ambos finales.

Castillo le coge intentando mentir para ayudar a Camelia por lo que se lo ganará como enemigo (ver Final I), pero por contrapartida Camelia se dará cuenta de que el cainita le ha intentado ayudar, por lo que cuando consiga escaparse de sus captores no incendiará el refugio del jugador (ver Final II) si no que muy al contrario dejará como regalo de despedida y agradecimiento por la ayuda prestada dinero suficiente como para financiar la construcción de una pequeña iglesia en el condado.



Tras cualquiera de los finales expuestos, la no-vida del personaje continuará pero no sin haberse granjeado nuevos aliados y enemigos que te permitan dar más color como Narrador a las próximas aventuras en las que participe ese personaje.





DRAMATIS PERSONAE

ARCEDIANO WALERAN BIGOD



Historia: Waleran Bigod es el segundo hijo de una familia adinerada de la zona anglófona de Francia. Como segundo hijo no podía heredar las posesiones familiares por lo que fue ingresado en el clero.

Allí rápidamente demostró más aptitudes que devoción, su inteligencia y habilidades políticas innatas pronto se demostraron más útiles a la Santa Madre Iglesia que la fe o la castidad de muchos otros, por lo que rápidamente y pese a su juventud fue escalando en el escalafón eclesiástico hasta alcanzar su actual posición de arcediano.

Sugerencias de interpretación: Waleran es hábil, inteligente y ya ha llegado a una posición que le permite ser prácticamente intocable, algo de lo que sabe aprovecharse cuando es necesario. Es capaz de combinar sabiamente los halagos más zalameros y las órdenes directas o amenazas en función de la situación.

Naturaleza: Manipulador

Conducta: Manipulador

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Empatía 3, Subterfugio 2, Intimidación 2, Liderazgo 3

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Etiqueta 2, Oración 2, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 2, Medicina 1, Política 3, Senescal 2, Sabiduría Popular 1, Lingüística 3 (Francés, Inglés, Italiano y Latín)

Fuerza de Voluntad: 9

CARDENAL VICENTE CASTILLO



Historia: El cardenal Vicente Castillo, un joven descendiente de una antigua familia noble navarra caída en desgracia, empezó su carrera como hombre de armas de los reyes españoles en las cruzadas en Tierra Santa. Allí en plena lucha contra los guerreros bereber tuvo una revelación espiritual y encontró su verdadera vocación a las órdenes de Dios.

En la misma Tierra Santa abandonó los ejércitos castellanos para enrolarse en la Orden de los Caballeros de Sant Jordi, junto a los que luchó varios años. Su vida cambió cuando en cumplimiento de una de las misiones de la orden llamó la atención de un neonato Gangrel, quien intentó abrazarle por la fuerza. Castillo, con destreza y fortuna a partes iguales consiguió acabar con su atacante.

El joven caballero no podía creer lo que habían visto sus ojos, aquel monstruo medio bestia sediento de sangre humana. Cargó el cadáver del vampiro a las grupas de su caballo y se decidió a llevarle ante sus superiores en la Orden, aunque para su sorpresa el cadáver se convirtió en cenizas en cuanto la luz del sol lo golpeó por primera vez.

Desde ese momento, y pese a la incredulidad de sus superiores, Vicente se puso a preconizar la existencia de esos monstruos, de esas aberraciones satánicas. Esto llamó la atención de una organización secreta dentro del Vaticano que llevaba ya tiempo estudiando y combatiendo a vampiros, magos y licántropos. Pronto, Castillo abandonaría la Orden de Sant Jordi y se uniría a estos nuevos compañeros de viaje, que le intruirían, promocionarían y ayudarían en su guerra contra el mal.

Sugerencias de interpretación: Pese a ser un hombre de iglesia, no es especialmente fino ni inteligente. Siempre ha sido un hombre de acción y lo continúa siendo: rudo, directo, decidido.

Castillo sabe que no es bueno hablarle al mundo de lo que se esconde en las sombras si no quieres que su cordura se vea afectada, eso se lo han enseñado bien sus nuevos superiores, pero le exaspera la falta de colaboración y de decisión en las otras personas, ¿acaso no ven que él es un guerrero en una misión divina? Puede que no pueda ni deba esperar su ayuda pero ¿es necesario que le molesten y se interpongan en su camino?

Naturaleza: Defensor

Conducta: Bravucón

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Liderazgo 3, Pelea 2

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Supervivencia 2, Oración 1, Trato con animales 1

Conocimientos: Investigación 3, Leyes 1, Ocultismo 2, Sabiduría popular 1, Lingüística 2 (Español, italiano, y árabe).

Fuerza de Voluntad: 10

Méritos/Defectos: Fe Verdadera 3

Equipo: Cota de malla, espadón, antorchas y 3 redomas de agua bendita



LADY CAMELIA DE TOLEDO



Historia: Única hija de un acaudalado prestamista judío de Toledo, su matrimonio fue concertado cuando ella apenas tenía 12 años de edad con un comerciante conocido de su padre, apenas diez años mayor que ella. Camelia tuvo suerte ya que el marido que le escogió su familia era un hombre honesto, trabajador y que siempre la cuidaba y la mimaba.

La vida de Camelia cambió con el Despertar. Sus nuevas habilidades la desconcertaban y su Daemon no era capaz de guiarla convenientemente. En esta época confusa cometió diversos errores que atrajeron la atención del cardenal Castillo. Cuando conoció a sus pares y se unió a los Solificati ya era demasiado tarde, media iglesia castellana estaba detrás de sus pasos.

Los Solificati la protegían y Castillo no tenía forma de acceder a ella, Camelia se sentía segura. Lo que no contaba era con que para llegar a ella Castillo era capaz de cualquier cosa. Cuando se enteró de la muerte de su marido a manos del eclesiástico se le vino el mundo encima. Los peores temores la asaltaron e hizo lo único que se le ocurrió: huir.

Sugerencias de interpretación: Como hija única que es, Camelia ha sido educada por su padre sin los remilgos por el género típicos de la época. Era la única heredera familiar por lo que fue instruida para regir el negocio y valerse por sí misma. Camelia es inteligente y aborrece a todos aquellos que consideran a las mujeres meros objetos decorativos. Ella no se quedará callada en una conversación, ella no bajará la cabeza sumisa ante ningún hombre.

La muerte de su marido la ha dejado algo alterada, con un miedo irracional por lo que le pueda pasar y por la figura del cardenal Castillo. Hará cualquier cosa por evitar caer en sus manos.

El asesinato de su marido le ha hecho tener un gran rencor no sólo hacia Castillo si no a toda la Iglesia Católica en general.

Naturaleza: Cobarde

Conducta: Superviviente

Esencia: Castellum

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Consciencia 2, Expresión 1, Instrucción 1, Subterfugio 2

Técnicas: Documentación 2, Etiqueta 2, Meditación 1

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencia 2, Culturas 2, Lingüística 2 (Español, Francés y Hebreo), Medicina 2, Metafísica 2, Ocultismo 1

Fuerza de Voluntad: 6

Areté: 3

Esferas: Materia 3, Cardinal 1, Vida 2

