

# Vampiro: Edad Oscura

## El Veterano de Hattin

*El Módulo no comienza en ningún lugar concreto, para que lo puedas adaptar a tu crónica como más te plazca, aunque si sería recomendable que fuera en un Lugar relativamente cercano a Tierra Santa y que además estuviera curso feria local para aumentar el número de desconocidos llegados a la ciudad. Es conveniente que el grupo haya un capadocio o cualquier otro vampiro estudioso de temas arcanos. El tema subyacente del módulo es la vanidad y lo difícil que es dejar el pasado atrás, pero el ambiente debe ser tan austero como sea posible. Debería quedar pendiente la cuestión de que pasa cuando un meritorio se cree sus propias mentiras. El módulo comienza tras la*

*un pequeño negocio de curaciones que tanto vampiros como mortales agradecerán profusamente. El negocio irá creciendo en importancia hasta hacerse poderoso. Él dice que sus poderes proceden del Santo Grial. Lo que pasa es que habeces las cosas no son lo que parecen... La imagen del veterano de Hattin surgió del libro "Piel de Tambor" de Arturo Pérez-Reverte y la idea de que el veterano fuera ravnos surgió de "Sospechosos habituales" (si Kayser Soze no es un antiguo Ravnos que bajo Dios y lo vea).*

### El retorno de Martín Guerau

El veterano es en realidad un Ravnos Bastante poderoso montando el timo de la estampita contra la ciudad. Ha tomado la imagen de un caballero que conoció en tierra santa y al que mataron los Arabes. Había trabado una cierta amistad con él, y le pareció que era una buena forma de aumentar su vía de la paradoja, dado que el caballero le contó toda su vida y podía ser uno de los timos más impresionantes de la historia. Su plan consiste en llegar a la Ciudad, sacarle toda la pasta tanto a vampiros como a mortales, y establecerse allí tras una vida errante, si bien lo más posible es que a la larga

intente vender el falso mapa del Grial de donde dice sacar sus poderes y largarse con viento fresco. Lástima que la verdadera mujer del caballero muerto aún ronde por ahí, el Ravnos, que dice llamarse Martín Guerau, va a tener un problema adicional y es que se va a producir el mismo caso que en «Le retour de Martín Cuere» y «Sommersby».

Su teórica mujer se va a dar cuenta en seguida que él no es el verdadero

Martín, pero como ha ganado en el cambio (el anterior era un déspota insoportable y el Martín actual la trata con dulzura) no tiene motivos para chivarse. Como en el fondo Martín no es malo, va a caer rendido a los pies de la «viuda», con lo que se va a establecer un fuerte vínculo entre ellos, los poderes de Martín Guerau son mitad falsos, mitad sangre de vampiro aplicada al ser humano. Se sirve abundantemente del quimerismo y su capacidad de persuasión (si los pacientes no se curan lo achaca a su falta de fe verdadera en los poderes del Santo Grial, o si no les hace sentir bien a través del quimerismo). El problema es que su fama empieza a extenderse peligrosamente porque Guerau no es ajeno a la tentación de convertirse en una especie de telepredicador y hay unos cuantos detrás del Grial que van a chantajearlo y perseguirlo. María no quiere que esto sea así, y como tiene miedo de que su marido se vuelva a ir, robará los mapas y los papeles que saca cuando le da por hablar de sus viajes por Tierra Santa, el Grial y las ganas que tiene de volver al lugar donde bebió de dicha copa (son papeles falsos, pero ella no puede saberlo).

### Escena 1: La hospitalidad de maese Guerau

Un buen día los PJs son invitados a una pequeña recepción en casa de Maese Guerau. La casa es de piedra (porque Guerau tiene bastante pasta). Citando los PJs se acerquen a la casa, verán como los últimos grupos de peregrinos se alejan de ella, muchos entonan canciones religiosas y de alabanza a Dios. En toda la región se esta empezando e extender la fama de Guerau este los ha invitado a su casa junto con el resto de vampiros de la ciudad dado que aunque ya ha sido formalmente presentado ante el príncipe del dominio, no conoce apenas a nadie en la ciudad fuera de los que conoció de mortal (recordemos que en realidad no los conoce).

La fiesta está formidablemente atendida por la esposa de Guerau, en este momento ya su ghoul, que se llama María. Aunque los tiempos son peligrosos, hay un cierto lujo en el ambiente. Para qué negarlo, Guerau es un poco payaso y no se corta nada a la hora de hacer ostentación de su pasado y sus poderes, aunque a veces puede exhibir una cierta sabiduría inesperada. Su mujer parece encantada. Si los PJs son originarios de la ciudad donde se juega el módulo o investigan un poco, sabrán que en los primeros años de su matrimonio con Guerau nunca se la vio tan feliz y que cuando se dijo que éste había desaparecido durante la batalla de Hattin no pareció estar muy triste. Ahora su semblante ha recuperado la alegría.

Durante la fiesta un grupo de juglares aparecerá picando a la puerta. Solicitan actuar en casa de Guerau a cambio de que atienda a uno de ellos que está herido. En realidad, los juglares están a sueldo de Guerau, quien quiere hacer una exhibición pública de sus poderes. De todas formas, Guerau tampoco no es tonto, con lo que conducirá la «curación» por los métodos más naturales posibles y dirá que no quiere abusar del poder que Dios le ha concedido si puede arreglar el problema de otra manera.

La impresión que deberían llevarse los PJs sobre lo que piensan los otros vampiros acerca de Guerau es que hay división de opiniones. Los unos creen que es un aprovechado, y los otros piensan que es un santo. Pero lo que nadie duda es que tiene un poder que trasciende lo hasta ahora conocido. Guerau no pondrá ningún tipo de problema a los PJs que hablen con él. Será amistoso en todo momento y le hablará de heridas que hayan sufrido en el pasado diciendo cosas del estilo "veo que vuestros ojos tienen un brillo apagado, debisteis recibir un buen tajo en el estómago".

Les explicará que está estudiando las enfermedades vampíricas y se ofrecerá a enseñarles su colección de textos sagrados cuando se hayan ido los demás invitados. El hombre sabe mentir divinamente y tiene un gran aplomo. Cuesta no imaginárselo bajo el sol abrasador de Hattin luchando contra las huestes de Saladino codo con codo con los templarios. La fiesta será de lo más animado, si bien se formarán pequeños

*llegada de un extraño vampiro peregrino a la ciudad. El vampiro en cuestión se presentará delante del príncipe local como un veterano de las cruzadas abrazado en tierra santa. Afirma no conocer a su sire, pues fue abrazado una noche en las cercanías de Jerusalén cuando iba borracho pero sabe que es un ventrue de generación bastante reciente. Afirma también haber sido un caballero de la ciudad que fue a las cruzadas, pero dice que el abrazo le ha cambiado sustancialmente. Si los PJs investigan, descubrirán que efectivamente se parece a un caballero de la ciudad que nunca volvió de las Cruzadas y al que se le suponía muerto en la batalla de Hattin. Se establecerá en la ciudad discretamente al principio (es mas, es muy recomendable que el Narrador deje pasar unos cuantos módulos para que los PJs ni siquiera se acuerden de él, de lo contrario el módulo funcionará peor). Luego montará*



grupos según las afinidades de cada cual para cotillear. Si los PJs hablan con María, verán que es una viva imagen de la felicidad. Sólo lamenta no haber tenido nunca un hijo con Guerau, pero está feliz de que haya vuelto a su lado. De todas formas, intentará zafarse de cualquier pregunta sobre su vida con él antes de que marchara a las Cruzadas de la misma manera, es posible que los PJs detecten fallos de coherencia tanto en la historia que cuenta María como en la que cuenta Guerau, especialmente si les cuestionan sobre cosas del tipo que cómo se conocieron. María tiene que llevar una doble Mascarada. No solo no debe saberse que su marido es un vampiro sino que nadie debe saber que no se trata del de verdad, ya que la Iglesia (y las malas lenguas) la condenarían por vivir en pecado. Cuando los demás empiecen a irse, Guerau los llevará a su estudio-laboratorio. les mostrará varias redomas de medicinas con las que trabaja y algún que otro tratado de medicina árabe (si, de los robados). Si los PJs han congeniado con él se ofrecerá a mostrarles, no sin un punto de orgullo, el mapa del Grial. Pero cuando vaya a abrir la arqueta donde lo guarda, se dará cuenta de que alguien ha forzado la cerradura y el mapa no está (como sabemos ha sido María aunque podría haber abierto el baúl sin romperlo, esto hubiera hecho que se sospechara de ella en seguida). Guerau se pondrá hecho tina furia. Uno de sus invitados ha violado la sagrada tradición de respetar el dominio ajeno y quiere compensación. Esa noche (o la siguiente si ya fuera muy tarde) irá a ver el príncipe de turno. Éste no podrá hacer mucho al respecto, quizás porque toda la ciudad estaba presente y pudo ser cualquiera. Aunque interroguen al resto de cainitas de la ciudad (asumiendo que se dejen) utilizando métodos como la Dominación y el Auspex no van a sacar nada en claro. Si quieres meter pistas falsas de cara a siguientes módulos es posible que algunos cainitas no pudieran explicar donde estaban en determinado momento de la fiesta (por haber estado conspirando, intercambiando sangre o lo que sea). En general, cualquier tipo de pesquisa y la queja de Guerau solo servirán para que el miembro de la Orden de las Cenizas Oscuras que hay infiltrado en la ciudad y los baali estén sobre alerta. Si por casualidad los PJs hablaran con María, ésta parecerá extrañamente poco preocupada y a lo sumo dirá que el maldito mapa no podía traer más que problemas, cosa que debería hacer que cualquier Pj digno de ese nombre sospechara. Y en el fondo, los problemas existen, porque a partir de ese día los poderes de Guerau irán de capa caída (el Ravnos se ha creído tanto su propia mentira que ya no sabe vivir sin ella).

### Escena II: El rapto de María

La gente de la Orden de las Cenizas Oscuras llegará antes que los PJs a la conclusión que la culpable es María. No quitaron ojo al baúl, a la espera de hacer lo mismo que hizo ella, pero se les adelantó. En principio la van a secuestrar para interrogarla y que les devuelva el mapa (cuando se den cuenta de que el mapa en cuestión es papel mojado la dejarán ir bajo amenazas de revelar que ése no es el verdadero Martín Guerau y que ella fue quién robó el mapa si cuenta donde ha estado). El propósito de este evento es crear mal rollo a los jugadores y el narrador es libre de si-

tuarlo donde le cuadre para crear suspense, aunque no debería haber pasado mucho tiempo desde la desaparición del mapa. María estará desaparecida durante toda una noche. Volverá diciéndole que no recuerda donde ha estado, aunque no hace falta ser muy sagaz para darse cuenta de que miente. De todas formas, tiene una fuerza de voluntad lo suficientemente alta como para no soltar prenda fácilmente.

### Escena III.

#### Los problemas crecen

Por un lado, María está desaparecida. Por el otro, Guerau ya no puede curar. Y por si faltaba algo, los PJs van a empezar a ser perseguidos por una especie de clones de aspecto bien desagradable. Se trata de una hermandad demonista Baali que está buscando el mapa. Aquí interviene tu habilidad como narrador para haber creado una, ciudad interesante donde centrar la crónica. Estas son unas cuantas indicaciones generales sobre lo que puede pasar, pero depende de ti como las utilices, porque implican a PNJ que variarán de grupo de jugadores en grupo de jugadores.

-Visita a un PNJ doblemente muerto: Cuando los PJs vayan a ver a algún PNJ con conocimientos de ocultismo, fe cristiana u objetos robados (un capadocio, un Nosferatu, un Tremere lo encontrarán empalado y en sopor). Si lo rescatan de este estado, solo tendrá recuerdos difusos de una banda de encapuchados que lo atacó cuando se resistió a ser interrogado.

-Ataques a Guerau: La casa de Guerau será saqueada durante el día, aunque a él y a sus libros no les habrá pasado nada (porque para eso duerme en un sótano que cierra por dentro). No es descartable un pequeño incendio. Esto debería complicar las cosas para los PJs si pasa algo tan chungo como que, por ejemplo, la salida de Guerau quede bloqueada o que los mortales empiecen a interesarse por lo que está pasando. Por cierto, que si los PJs decidieran llevarse lo que se haya podido rescatar para evitar males mayores, es muy posible que el espía cazalibros observe a los PJs irse con lo que estaba buscando, con lo que estos también pueden ser robados incluso durante el día.

-Enfrentamiento con los Baali: El poder de los Baali de notar las emociones y los pecados ajenos los hace temibles. En este módulo, se puede manifestar de dos maneras: Contra los PJs, para obtener ventaja en un combate, y contra Guerau y su esposa haciendo público que no son lo que parecen. Esto causará innumerables problemas en la ciudad, desde revueltas campesinas, hasta procesos inquisitoriales,

### El honor de los Ravnos

¿Cuál sería el final ideal para éste módulo? Es difícil de decir. Si María se sale con la suya, Guerau entristerá, porque como a todos los Ravnos les gusta viajar. Es muy fácil que el matrimonio se rompa si los PJs no ayudan. De todas formas, es más acuciante que no se descubra el pastel de falsas identidades si no quieren que María y Guerau tengan que marchar de la ciudad. De todas formas, respecto a la historia de Guerau se aplica lo que dicen los italianos que si *non è vero è ben trovato*, con lo que

deberían tener una mínima oportunidad de futuro. Puede que Guerau no sea un gran curandero, pero consigue mantener la ilusión de sus feligreses y eso ya es mucho en la Edad Oscura. No puedo ofrecerte indicaciones sobre cómo llegar hasta aquí, eso depende de tu habilidad como narrador. Lo que si es tangible, y mucho, son los malvados baali y el cazalibros mercenario. Si se elimina a los primeros, los PJs merecerían tina buena recompensa porque son una terrible amenaza para cualquier cainita civilizado. En cuanto al segundo, bueno, los caminos son muuuuuu peligrosos y siempre hay accidentes. Incluso un Ravnos tiene derecho a que su casa sea segura en la ciudad. De todas formas, un amplio uso de la diplomacia será necesario para que Guerau lo tenga mas fácil para continuar en el lugar después de todo, pero siempre estará agradecido a los PJs Y eso es mucho decir en un Ravnos.

### Los tres Baali malvados

Es razonable pensar que se harán pasar por caitiff de paso. Ninguno es mas joven de generación 12 y todos tienen habilidades de armas, sigilo o subterfugio en torno a 3. Son malos como la tiña y con su disciplina Daimonion pueden conocer las debilidades de cada persona.

### El cazador de libro

Es un humano a sueldo. Sus mejores armas deberían ser el dinero y la tabla pero no es descartable que se trate de un Ex-mercenario Chantajista con un cierto uso de las armas. Incluso puede aparecer muerto por haber intentado chantajear a María.

### Presunto veterano de Hattin y curandero

Clan: Ravnos.  
Abrazo: 780.  
Generación: 10.  
Naturaleza: Protector.  
Conducta: Showman (por así decirlo).  
Rasgos significativos: Manipulación 4, Carisma 5, Astucia 4.  
Habilidades significativas: Herbalismo 4, Folklore 2, Actuar 4, Empatía 5, Espada 2 (mucho menos de lo que tenía el Guerau original, esto es detectable en cualquier enfrentamiento).  
Disciplinas: Quimerismo 4 Obeah 3 (le entenó un, antiguo salubrió al que ofreció a cambio un manuscrito falso), Fortaleza 2, Presencia 3.  
Interpretación: Quieres creer que Dios te ha bendecido con su poder, primero porque así es más fácil que se lo crean los demás y segundo por que tu nueva Vida es en encantadora. Además, ahora ya no sabrías renunciar a María.  
Aspecto: Parece un soldado bastante noble, pero Jamás lleva ropa militar. Eso sí, tiene un cierto aire marcial.

### Mujercita protectora y Ghoul de Guerau

Genérala según las reglas para Ghouls. Esta muy enamorada de él y su retorno no ha significado el pasar de una vida triste a una nueva juventud. Mataría o moriría por él. De todas formas no le gusta la situación de inestabilidad en la que está.