

El fin de los sueños

ΟΟΟΤ ΜΑΛΟΠΙΔΝΣΗΜΟΤΛΚΗΖΗΤΥ

M Ó D U L O

Edad Oscura: Vampiro

III. La Presencia del Matusalén

Los jugadores viajarán en barco desde el puerto de Venecia hasta Constantinopla. Durante el trayecto, que durará más de una semana, pueden ocurrir eventos que dejamos a discreción del Narrador, aunque te ponemos algunos ejemplos:

- Asalto de un barco pirata.
- Muerte de uno de los tripulantes del barco, lo que lleva a los marineros a sospechar que los pasajeros que sólo salen durante la noche son algo más.

- Que un PNJ de otra facción que quiera proteger al reino Jázaro (como algún miembro del Inconnu, otro miembro de la extinguida línea de sangre de los Brujah Romanos, o incluso un vástago judío) este siguiendo y espiando a los jugadores, y haga todo lo posible por retrasar su llegada a la capital del Imperio Bizantino mediante el sabotaje.

Finalmente, el barco arriba a puerto y los personajes pueden descansar una noche en tierra en una posada preparada para la ocasión por orden de Valerius (Chiquillo del Matusalén Ventrue Antonius Haminius El Galo, y era uno de los Príncipes de la ciudad, junto con Mikal y el Dracon. Señalar que Antonius ha sido destruido, pues estamos en el año 980 d.C.), el cual les recibirá con todo fasto a la noche siguiente.

Los jugadores se hallarán ante la presencia de un vástago con un porte majestuoso, de pelo rubio e intensa mirada. Les agradecerá efusivamente su ayuda prestada, y les instará a devolver "el mal", e incluirá fragmentos en su locución como: "ese estigma judío", "los judíos sólo desean destruir a la madre Iglesia", "un príncipe Brujah que sólo desea nuestra destrucción"... cualquier comentario que ponga de relieve que los jázaros son un reino judío, que sólo quieren destruir la Iglesia y Constantinopla, y que están siendo manipulados por un "tirano y sanguinario Brujah".

Tras agradecer a los jugadores su ayuda con un presente en oro (a discreción del narrador), los jugadores partirán por tierra, vestidos con simples ropas de peregrino (por lo que los jugadores soldados o nobles ya se pue-

Aventura de Edad Oscura: Vampiro de 3 a 5 jugadores. La acción transcurre en el Reino Jázaro, un reino judío que tuvo su apogeo en torno al año 1000, pero tras manipulaciones políticas de Bizantinos y Rusos, su poderoso imperio, cuyos límites se expandían desde Kiev hasta el Mar Caspio (o mar de los Jázaros), fue completamente destruido y arrasado... Los jugadores tendrán en su mano la posibilidad de ayudar a esta destrucción. Aventura ideal para introducir a tus jugadores en la nueva edición revisada de *Vampiro Edad Oscura*. Aunque la trama se desarrolló 200 años antes, los antiguos experimentaron lo que sería la conocida "Guerra de los Príncipes" en esta región. Es imprescindible el *Edad Oscura: Vampiro*, y aconsejables los *Libellus Sanguinis*, *Secretos de la Sangre: Taumaturgia* y *Constantinopla Nocturno*.

I. Información relevante para el Director de Juego

Lord Jurgén es un chiquillo del poderoso matusalén Hardestadt, miembro del clan Ventrue. Lord Jurgén ha recibido una llamada de socorro de sus hermanos de sangre de Constantinopla, concretamente de *Valerius*. Esta petición se debe principalmente a que el reino judío de los Jázaros se ha hecho muy fuerte en los últimos años, y el imperio Bizantino, por temor a una invasión les paga una fuerte suma en concepto de tributo. Al parecer, este reino está influenciado por un matusalén de la **línea de sangre** de los Brujah Romanos. Su nombre es *Claudio Cayo Sabino*, chiquillo de **Kharnas**, difunto matusalén y fundador de la mencionada línea de sangre. El caso es que Jurgén tiene previsto utilizar a varios neonatos para marchar a *Sarkel*, una de las ciudades más importantes del reino para precipitar su caída, la caída de un sueño, pues *Claudio Cayo Sabino* ha querido instituir una nueva Roma... no una nueva Cartago... y tal vez eso moleste a muchos antiguos Ventrue.

II. Las Órdenes del Patricio

Los jugadores son llamados ante la presencia de Jurgén, emisario de Hardestadt en la ciudad de Hamburgo. Tras reunirse con él en un lugar apartado, y sin haberse presentado al

príncipe de la ciudad (quién es el príncipe queda a discreción del Narrador), el neonato Ventrue les comentará lo siguiente tras haber realizado las presentaciones oportunas: "Hechas las presentaciones, amigos, iré directamente al grano, porque mi tiempo es oro, al igual que el vuestro. Mis hermanos de Constantinopla necesitan ayuda, y yo, en representación del poderoso Hardestadt os pido vuestra colaboración. Os he mandado llamar porque sois jóvenes y al lugar al que iréis si aceptáis mi propuesta tendréis que pasar desapercibidos. El imperio bizantino, el mayor imperio de la cristiandad está en peligro. Un peligroso reino de un pueblo bárbaro que ha abrazado al judaísmo está asaltando las fronteras de Constantinopla, y lo que es peor, ese reino se encuentra en manos de un sanguinario Brujah! Pido vuestra colaboración para debilitar y destruir este imperio desde dentro, ¿qué decís amigos? Si aceptáis tendréis mi eterna gratitud, y lo que es mejor, la gratitud de Hardestadt".

Si los jugadores están de acuerdo, Jurgén les comentará que en la corte del príncipe Brujah existe un espía que trabaja para él y que les dará información vital para debilitar el imperio desde dentro (siendo el nombre del Contacto Livia), por lo que los objetivos principales de los jugadores será recabar toda la información posible sobre las fuerzas militares de todo el Imperio Jázaro, de cuántos hombres consta, cuáles son las guarniciones de sus ciudades, etcétera., además de promover el odio y el descontento entre los seguidores de *Claudio Cayo*.

den ir olvidando de armas, armaduras y demás abalorios) para presentarse ante el príncipe Brujah como tales, aparentando buscar asilo en su corte.

IV. Llegando al Reino Jázaro

Tras otra larga semana de viaje por tierra los jugadores llegan a los límites del Imperio Jázaro, en el paso de tierra comprendido entre el Mar Negro y el Mar Caspio (Mar de los Jázaros). Al pasar la frontera, tras un par de horas por un camino que parece ser muy transitado por carros de mercancías durante el día, son detenidos por una guardia fronteriza. El aspecto de estos guardias es peculiar, muy parecido al de soldados mongoles, pero con la peculiaridad que hablan su propia lengua (el jázaro), y son judíos.

Tras intentar comprenderse con los guardias, (o no), a los breves instantes aparece otro jinete, un muchacho de no más de 18 años, vestido con pieles blancas, jubón de cuero, pero con un aspecto regio y solemne. Tras decir algo a los guardias, se dirige directamente a los jugadores en latín vulgar (tirada de lingüística a dificultad 7 para comprenderlo):

“¿Quiénes sois y que hacéis en el reino Jázaro? Tenéis pinta de espías Bizantinos. ¡Hablad o por el gran padre que os despellejaré yo mismo, cainitas!”

Una respuesta conciliadora y motivos creíbles harán que Samuel (Chiquillo de Cayo, ver Galería de Personajes) acompañe a los jugadores hasta la corte del príncipe. En caso negativo, los jugadores tendrán que enfrentarse a este Brujah.

Por fin los jugadores llegarán a Sarkel, una bella ciudad muy parecida a cualquier ciudad medieval europea, pero con edificios mucho más modestos. Por supuesto que los edificios que más llaman la atención son las sinagogas, que adornan el paisaje urbanístico.

El príncipe Brujah Romano les recibirá en el palacio de la ciudad, una vieja fortaleza utilizada ahora como residencia. Sus estrechos pasillos dan a su interior un aspecto lúgubre y peligroso, y esto se ve agravado por la escasa iluminación en dichos lugares. El salón del Trono está decorado al antiguo estilo romano, con estatuas

romanas, triclinios y el suelo y el techo cubiertos de mosaicos romanos. Ante ellos, sentado en un trono de mármol se halla sentado el príncipe, de mirada perdida y triste, pero ante todo milenaria (Ver Galería de Personajes).

V. En La Corte del Romano

Por fin los jugadores se encuentran ante *Cayo Claudio Sabino*, señor inmortal de los jázaros. Interrogará a los personajes sobre su presencia en su reino. El príncipe, aburrido, recibirá cualquier visita, por absurda que parezca con su interés, por lo que invitará a los jugadores a permanecer en su corte durante un tiempo.

Ahora, el director de juego tiene plena libertad para dirigir la trama. Al final de esta aventura aparece un listado de personajes, cada uno con sus motivaciones, información e influencias. Recuerda que los jugadores deben debilitar (o destruir) al Reino Jázaro desde dentro. Durante el tiempo que los jugadores estén en la corte, deben percatarse de estos importantes puntos:

El Príncipe es un Brujah de origen romano que se levantó recientemente del letargo. En Roma mantenía muy buenas relaciones con los Ventrue. Es un erudito, un filósofo, un visionario. Ha concebido su imperio como una Nueva Roma (No una Nueva Cartago), en la que los vástagos sean libres y no deban esconder su condición...

Que el Reino Jázaro no tiene intención alguna de “atacar a los malditos cristianos”, ni “destruir el imperio cristiano de Oriente”, sino todo lo contrario. Ha querido llevarse bien con sus vecinos, pero ha sido imposible, debido a los ataques constantes del pueblo ruso azuzado constantemente por enviados del imperio Bizantino, que quieren ver destruido el Reino Jázaro a toda costa.

Y que la corte del príncipe Brujah es un lugar tranquilo de pensadores, filósofos y artistas, además de servir de refugio para muchos sabios y eruditos de Constantinopla, a cambio de un estipendio mensual. De tal forma los bárbaros no son lo que los Ventrue decían que eran...

VI. Los Actores de la Función

En la corte, los jugadores deben relacionarse con los personajes no jugadores para conseguir su objetivo, destruir el reino Jázaro. Aquí incluimos una lista de posibles eventos en la corte, para que los jugadores puedan desarrollar lazos, conseguir información, o incluso eliminar (quién sabe) a los pnj.

La Presentación. Los jugadores son presentados en Sociedad al resto de los vástagos de la ciudad de Sarkel. Es el momento ideal para que los jugadores hablen con los cainitas que les interese conocer, además de poder hablar con Livia Druso Parvuus Nerón.

La Función. Todos los vástagos de la ciudad han sido invitados a una representación de un actor Malkavian. Este Malkavian es la arpía del Elíseo, por lo que injuriará a todos los vástagos de la ciudad, o cualquiera de los jugadores, para convertirlo en la diana de sus mofas. Los personajes deberían aprovechar esta situación para ver cómo están las cosas entre vástagos y ver si pueden sacar alguna información vital.

La Cacería. Los Cainitas son invitados a cazar osos ghouls, creados para dar mayor peligro y honor a la cacería. En un momento dado, algún personaje no jugador puede verse en alguna situación comprometida, y los jugadores tras salvarle les deberá un importante favor... que como vástago tendrá que pagar.

Estos son meros ejemplos. Proponemos al director de juego que haya cinco o seis escenas de este tipo. Tras ellas tendrás que preparar la escena siguiente...

VII. El Comienzo del Fin

Livia se pone de nuevo en contacto con los jugadores para recopilar definitivamente toda la información pertinente sobre el Reino Jázaro. Dependiendo de la información que den a Livia, así tardará más o menos tiempo una futura invasión al principado del Brujah (esto quedando en manos del Narrador, por supuesto). Tras la cita secreta, son atacados por criados ghouls de Samuel (bien porque saben

que asesinaron a su señor, o bien por que Samuel les vigiló durante su estancia en la ciudad, les ha estado siguiendo, y ahora, conocedores de la traición ayudará a sus Ghouls para acabar con los espías Ventrue), quedando el número de asaltantes a tu elección, aunque recomiendo que vaya en 2 ghouls por cada jugador.

Tras el asalto y muerte de los ghouls (y de Samuel si no murió en la cuarta escena del módulo), los jugadores serán detenidos por una avanzadilla de soldados rusos, y si se resisten no dudes en empalarlos con lanzas para dejarlos en letargo, pues estos tipos conocen la verdadera naturaleza de los jugadores. Serán llevados a presencia de Svelethlana, una anciana Gangrel que odia al príncipe Brujah.

VIII. Interrogatorios en la oscuridad

Los jugadores serán interrogados por Svelethlana sobre el Reino Jázaro, al cual se referirá con odio una y otra vez. Tortura a tus jugadores con fuego, y haz que les rocién las heridas sin cicatrizar, lo que hará que esas heridas no sanen correctamente durante al menos un mes. Alimenta su odio, destruye a algún jugador si es necesario, y reúne la información que necesitas. Por supuesto, los jugadores pueden decir que están en contra del reino Jázaro, por lo que deberán confesar que trabajan para los Ventrue Bizantinos.

Lo que no saben los jugadores es que Svelethlana es también una marioneta de los Ventrue, y que mediante a este interrogatorio Jurgüen está poniendo a los jugadores a prueba. La recompensa o la enemistad del Ventrue se ganará si los jugadores no hacen mención en ningún momento de sus mecenas Ventrue.

IX. El despertar del Sueño

Finalmente los jugadores serán liberados por Svelethlana, y con la información recabada atacarán a la noche siguiente el reino Jázaro. Ahora los jugadores tienen varias posibilidades: unirse al ejército de Svelethlana a cambio de oro, ayudar al príncipe Brujah, o simplemente huir.

A la noche siguiente Sarkel estará siendo sitiada por tropas rusas, com-

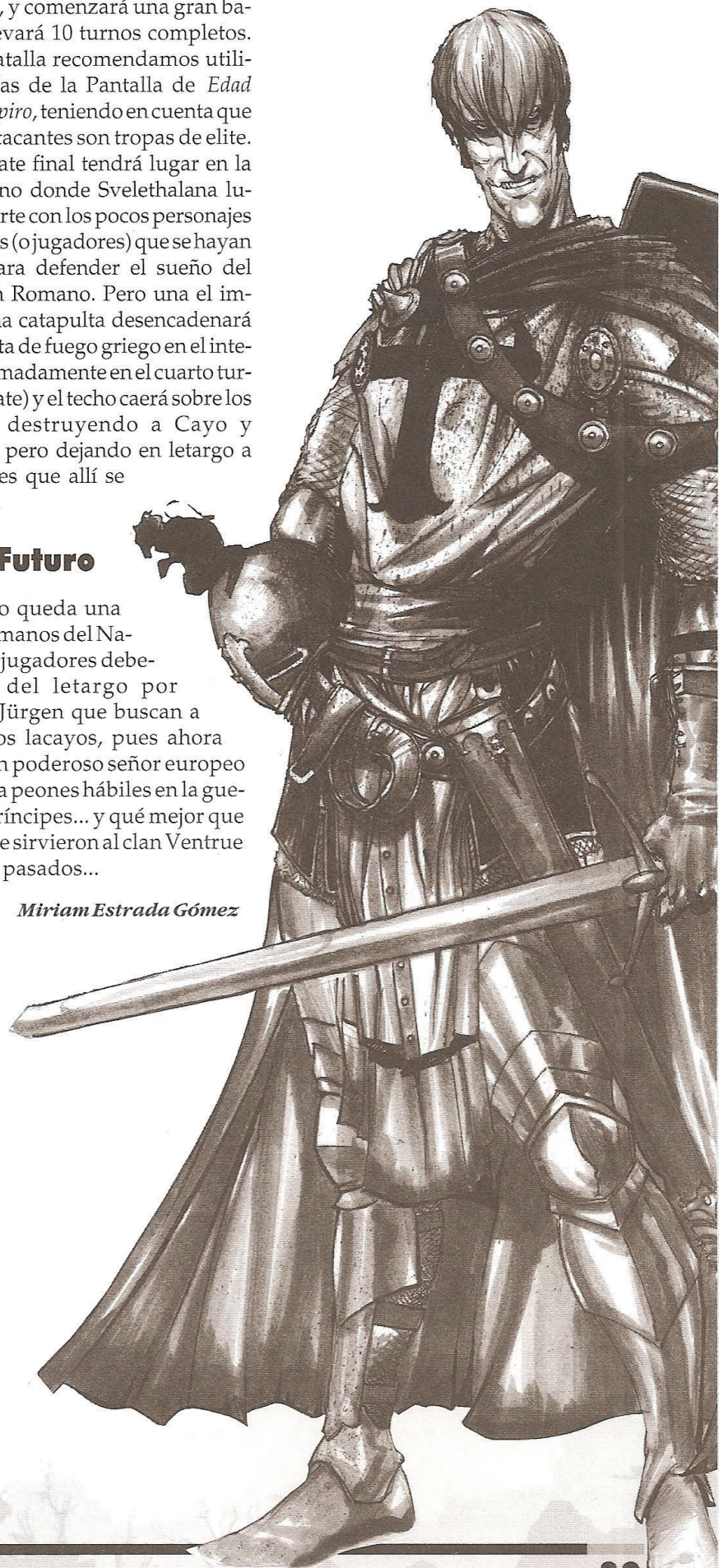
puesta en su mayor parte por Ghouls y vástagos (Brujah, Gangrel y Ventrue entre otros), y comenzará una gran batalla que llevará 10 turnos completos. Para esta batalla recomendamos utilizar las reglas de la Pantalla de *Edad Oscura Vampiro*, teniendo en cuenta que las tropas atacantes son tropas de elite.

El combate final tendrá lugar en la sala del trono donde Svelethlana luchará a muerte con los pocos personajes no jugadores (o jugadores) que se hayan quedado para defender el sueño del viejo Brujah Romano. Pero una el impacto de una catapulta desencadenará una tormenta de fuego griego en el interior (aproximadamente en el cuarto turno de combate) y el techo caerá sobre los presentes, destruyendo a Cayo y Svelethlana, pero dejando en letargo a los jugadores que allí se encuentren.

X. El Futuro

El futuro queda una vez más en manos del Narrador. Los jugadores deberían salir del letargo por Ghouls de Jürgen que buscan a sus antiguos lacayos, pues ahora Jürgen es un poderoso señor europeo que necesita peones hábiles en la guerra de los príncipes... y qué mejor que aquellos que sirvieron al clan Ventrue en tiempos pasados...

Miriam Estrada Gómez



GALERÍA DE PERSONAJES

Nombre: *Cayo Claudio Sabino*

Clan: Brujah Romano (Línea de Sangre)

Generación: 5ª

Disciplinas recomendadas: Auspex 4, Celeridad 5, Dominación 7, Potencia 5.

Sugerencias de interpretación: Eres el guerrero filósofo por excelencia. Has adoptado el judaísmo como senda de iluminación, y tu reino, el Jázaro, es la tercera ciudad, una ciudad que debe sobrevivir por los siglos de los siglos...

Motivaciones: Proteger tu reino de ataques de vástagos Bizantinos y Rusos. Por supuesto sospecharás de todos los extranjeros que entren en tus dominios, pero cualquier ayuda siempre será bien recibida una vez que se hayan ganado tu confianza.

Nombre: *Svelethalana*

Clan: Gangrel.

Generación: 7ª.

Disciplinas recomendadas: Animalismo 4, Fortaleza 5, Protean 6, Vicisitud 3.

Sugerencias de interpretación: Eres dura, áspera y vil. Tratas a todos con igual descortesía, y tus palabras están impregnadas de odio.

Motivaciones: Destruir a *Cayo Claudio* y todo cuanto le rodea, empezando por sus aliados. Te has vendido a los Ventrue, aquellos que una vez destruyeron tu ciudad, Cartago. Uno de los traidores fue *Cayo Claudio*, y ahora ha de pagar por ello.

Nombre: *Livia Druso Nerón Germánico Parvius*

Clan: Ventrue

Generación: 5ª

Disciplinas recomendadas: Auspex 5, Dominación 6, Fortaleza 8, Potencia 4, Presencia 5, Protean 6.

Sugerencias de interpretación: Eres una linda muñeca de porcelana escondida en la corte del príncipe Brujah. Te haces pasar por Toreador, pero en realidad eres la espía de Hardestadt. Ayudarás a los jugadores en todo lo que este en tu mano, pero por supuesto deben recordar con quién están hablando, con una anciana Ventrue... chiquilla del mismísimo Mithras.

Motivaciones: Confabular y pasar desapercibida en la corte, ayudando a los jugadores. Pero eso sí, tu inestimable ayuda les costará favores en el futuro... y una antigua como tú no se olvida tan fácilmente de los dones de prestación.

Nombre: *Carmilla*

Clan: Capadocio

Generación: 8ª

Disciplinas recomendadas: Auspex 2, Fortaleza 3, Mortis 3, Obtenebración 2.

Sugerencias de interpretación: Eres la amante del príncipe *Cayo*. Has permanecido en la sombra de la corte mucho tiempo, y estás cansada del sueño de tu amante, un sueño que no conduce a ningún sitio. Estás hastiada y aburrida. Eres parca en palabras y esperas en la corte a algún fogoso vástago con ambiciones, y tú podrías ayudar...

Motivaciones: Salir de la corte de cualquier forma. Estás vinculada a *Cayo*, y estás dispuesta a traicionarle por tu libertad. Conoces a la perfección las defensas de su refugio, pues tú duermes con él. Salvo eso, esa es toda la ayuda que puedes proporcionar... estás atadas de pies y manos, y condenado a estar constantemente en su presencia.

Nombre: *Justiniano Majencio*

Clan: Lasombra.

Generación: 9ª

Disciplinas recomendadas: Dominación 3, Potencia 4, Obtenebración 2, Ofuscación 3.

Sugerencias de interpretación: Eres la mano ejecutora del príncipe. Te has dado cuenta que esta completamente loco, y que la corte de filósofos no es lugar para un Lasombra. Estás aquí porque una vez el príncipe te salvó la vida, y crees que ya has pagado con creces aquel favor... si alguien quisiera alzarse contra el príncipe serías un valiente apoyo.

Motivaciones: Acabar con tu servidumbre. Desde luego, no te atreves ni siquiera a sugerirlo, ante el pavor que te causa la sola presencia del Brujah, aunque tal vez sea un miedo injustificado, pues el príncipe es alguien tranquilo y sosegado. No confías en él, pues no hace más que ensalzar a los Ventrue, y ellos fueron los que destruyeron el sueño Brujah de Cartago. Si alguien te habla abiertamente de traicionar al príncipe te mostrarás sorprendido, pero si vuelve a incidir en ellos, te apuntarás a la revuelta, aunque si se descubre el pastel, serás el primero en cambiarte de nuevo de bando.

Nombre: *Lady Evelyn de Halifax.*

Clan: Toreador.

Generación: 10ª.

Disciplinas recomendadas: Auspex 1, Celeridad 2, Dominación 3, Potencia 1, Presencia 2.

Sugerencias de interpretación: Llegaste a la corte de *Cayo* hace 5 años, habiendo oído maravillas de su principado, de un vástago sabio y honorable, donde hablar de filosofía y Caín era lo más habitual. Lo que descubrirte no te gustó. Pensabas que aquella corte sería mucho más "viva". Ti sire ha muerto, y te has visto obligada a vivir en este lugar apartado del mundo.

Eres coqueta (aunque nunca te acostarás con nadie), eres traviesa, y sobre todo, eres el prototipo de Arpía Toreador. Si eres capaz de destapar cualquier escándalo mucho mejor, ¡¡así tendrás diversión en tu aburrida existencia!!

Motivaciones: Engañar a los recién llegados para que te confiesen sus planes y poder contárselos al príncipe, o descubrir cualquier secreto escabrosos. Los jugadores no podrán sacar nada de tí, salvo quizás, información poco relevante sobre algunos vástagos de la corte del tipo: *Si, Justiniano Majencio es un Lasombra Bizantino...*

Nombre: *Barón Otto Von Ingolstadt.*

Clan: Nosferatu.

Generación: 8ª.

Disciplinas recomendadas: Animalismo 4, Celeridad 1, Potencia 3, Ofuscación 4.

Sugerencias de interpretación: Eres la mano derecha del príncipe, además de su chambelán. Le has servido fielmente durante los últimos 50 años, y continuarás haciéndolo, porque crees en sus palabras, y sus sueños. Si alguien te pregunta por la labor de *Cayo*, hablarás de ella con pasión. Aunque estás en desacuerdo sobre el pueblo elegido para tal misión, los judíos. Los jugadores podrán convencerte para defender al cristianismo de toda Europa... y así conseguir tu colaboración.

Motivaciones: Ayudar al príncipe en las cuestiones relacionadas con la defensa de las tierras de *Cayo*. Por otro lado, si algún jugador te convence para ayudarles, darías información vital sobre las defensas del reino Jázaro.

Nombre: *Eugin Heilen.*

Clan: Tremere.

Generación: 11ª.

Disciplinas recomendadas: Auspex 2, Taumaturgia 3 (Senda de la Sangre 3, Senda de la Centella 2).

Sugerencias de interpretación: Escurridizo, observador y taimado. Callas y aprendes. Estás aquí como enviado del clan para conseguir una capilla, y por supuesto, el príncipe Brujah no quiere oír hablar de los usurpadores.

Motivaciones: Conseguir que el clan tenga un enclave cerca del Mar Negro. Ayudarás a cualquiera que quiera oír tus proposiciones. La ayuda que puedes prestar es tu propia taumaturgia... puede parecer poco, pero todos los Tremere guardan ases en la manga... Goratrix esta en las cercanías observando los avances de Eugin, y este podrá recurrir a él en momentos de necesidad... como un ataque al príncipe que ignora a clan Tremere... y nadie se ríe de los Brujos por segunda vez.