

el camino de bizancio

ΤΟ 3 ΟΤΙ ΑΥΤΟ ΤΟ 3 ΤΟ ΝΤ Ν Ε

M Ó D U L O


Este relato está pensado como introducción a una Crónica en la Constantinopla de 1197. Por ello, además de *Vampiro: Edad Oscura*, puede ser extremadamente útil haber leído *Constantinopla Nocturno*. Se trata de un relato lineal y sencillo, que introducirá a los personajes en los acontecimientos e intrigas que se pueden desarrollar en la capital del Imperio Bizantino.

La historia se inicia en Venecia. Ciudad comercial floreciente en la época, es un lugar de paso habitual de una gran variedad de grupos humanos... y de algunos no tan humanos. Durante la estancia de los PJs, se les presentará un extraño personaje. Es precisamente aquí donde se inicia la historia...

Primera Trinidad: El viaje a Ohrid

1. Venezia

En la Plaza de San Marcos, un vástago de aspecto extraño se presenta a los personajes. Va acompañado de dos hermosos jóvenes, que le siguen embelesados. El extraño se acerca a los personajes y les dice :

«Saludos, compañeros de la Noche. Veo en vosotros rastros del Sueño. Quizá por fin Dios ha querido otorgarme la bendición de unos mensajeros. Bien, por favor, acudid a Constantinopla y entregadle este mensaje a San Miguel Arcángel de mi parte : Aunque bajéis el Cielo a la Tierra, la salvación de Bizancio se halla bajo tus pies. Decidle también que el Dragón  que una vez le amó, aún hoy le sigue amando. Estoy seguro de que Miguel os recompensará con creces si me hacéis este pequeño favor». Con una tirada de Inteligencia + Occultismo, los personajes pueden recordar que el «príncipe» de Constantinopla se llama Miguel y es Toreador. El resto de información que el Narrador quiera darles sobre la situación vampírica de Constantinopla, queda a su discreción.

Evidentemente, este es el punto de inicio del relato. Los personajes deben viajar a Constantinopla. Los medios

para desplazarse hasta allí son escasos y arriesgados. Pueden optar por unirse a una ca-



ravana que vaya por tierra, con lo que tardarían aproximadamente unos dos meses en llegar, o optar por viajar en barco, con lo que se reduce el tiempo a un par de semanas como mucho. El módulo está planteado asumiendo viajar por mar. El viaje es tranquilo y apacible, hasta que llegan al puerto de Ragusa.

2. Ragusa

Los personajes llegan a la ciudad de Ragusa al anochecer. Como cada noche, desembarcan para pernoctar en tierra. Mientras están en la ciudad, oyen un tumulto en el puerto: alguien ha incendiado los barcos fondeados (se trata de una acción de los Hijos de Judas, para evitar que los personajes se les escapen). Obligados a quedarse en la ciudad, los personajes pueden averiguar en cualquiera de las posadas que dos días más tarde parte una caravana hacia Ohrid, y de allí sale otra a Constantinopla. Es el método más seguro para viajar en esos momentos.

Esas misma noche, tres vástagos se pondrán en contacto con los personajes, presentándose como Ahmed, Sulima y Fátima, un hombre y dos mujeres de indudable aspecto árabe. Afirmarán ser miembros del clan Ravnos, pero en realidad se trata de tres Seguidores de Set, del grupo de los Hijos de Judas, enviados por Khay'tall para evitar que los PJs lleguen a Constantinopla. Se trata de neonatos, de 11ª generación. Esa noche y la siguiente tentarán a los personajes con aquello que más deseen si se apartan del camino de Constantinopla.

Dependiendo de las apetenencias de cada uno, les pueden ofrecer dinero, poder, mujeres, hombres... En fin, lo que el Narrador considere oportuno. No actuarán de forma violenta, y si son atacados, huirán antes que luchar. Se sugiere al Narrador que lleve a cabo las tentaciones por separado, sin que los otros ju-

gadores vean que es lo que le sucede a cada uno.

Si los personajes se sobreponen a la tentación y siguen su camino, deberán unirse a la caravana que conduce a Ohrid. Esta caravana esta organizada por Marcius, un ghoul de Ducas, uno de los Ventrue de Constantinopla, que ofrecerá a los personajes en cuanto los vea un carruaje cerrado a cal y canto para el viaje diurno. Pueden preguntarle a Marcius cuanto deseen de la ciudad, pero a menos que entre ellos haya algún Ventrue con una magnífica reputación en el Clan, sólo les dará evasivas sobre lo que pasa en Constantinopla.

3.Ohrid

En Ohrid los personajes tendrán un nuevo encuentro. En el cambio de caravana, deberán pasar una noche en esta población. Pronto se les presentarán tres miembros del

Clan Nosferatu, interrogándoles con sutileza sobre sus motivos para acudir a Constantinopla. El único objetivo de estos Nosferatu es averiguar qué van a hacer allí. No tendrán inconveniente en hablar de Malaquita, su líder bizantino, y del gran trabajo que ha hecho el Clan para preservar la ciudad. Sin embargo, intentarán que los personajes no se den cuenta de que les están extrayendo información. Si alguno de los personajes se percata, entonces propondrán un intercambio. Por cada pregunta que contesten sobre su misión en Constantinopla, ellos les responderán a una sobre la ciudad. Es una buena manera de empezar a dejar vislumbrar a los jugadores la tensión política que se vive en la antigua Bizancio en estos años.

Nuevamente, no debe haber combate. Los tres Nosferatu son de 10ª, y si los jugadores intentan golpearles, sencillamente se desvanecerán en las sombras. Tras pasar la noche, los personajes se unen a la caravana. La próxima parada es Tesalónica. Los Nosferatu enviarán mediante un ghoul toda la información que hayan obtenido a Malaquita, y éste se la comunicará a Petronio.

Segunda Trinidad: De Tesalónica a Constantinopla

1.Tesalónica

Aquí los personajes sufrirán un inesperado ataque. Tres Brujah Lector, enviados por Caius, que no desea que el Dracon vuelva a ocupar los pensamientos de Miguel, les atacarán sin previo aviso. Tienen órdenes de disuadirles de llegar a Constantinopla, por lo que no intentaran matarlos, sino tan sólo darles un susto. Si su intento fracasa, bien porque son derrotados por los personajes, bien porque éstos no parecen asustados por el ataque, se lo notificarán a Caius, quien moverá sus hilos para que los personajes tengan un desagradable encuentro posteriormente en el Barrio Latino.

Como veremos más adelante, este encuentro será sorprendente hasta para Caius. Los Brujah son de 10ª y 11ª generación.

Si los personajes consiguen derrotarles y los interrogan, ninguno de ellos hablará. Son leales a Caius hasta la muerte.

La idea es que desde este punto, y teniendo en cuenta todo lo sucedido anteriormente, los personajes empiecen a desarrollar una pequeña paranoia, no fiándose absolutamente de nadie. Así, el encuentro siguiente tiene mucha más intensidad. Pasada la noche, la caravana parte hacia Adrianópolis.

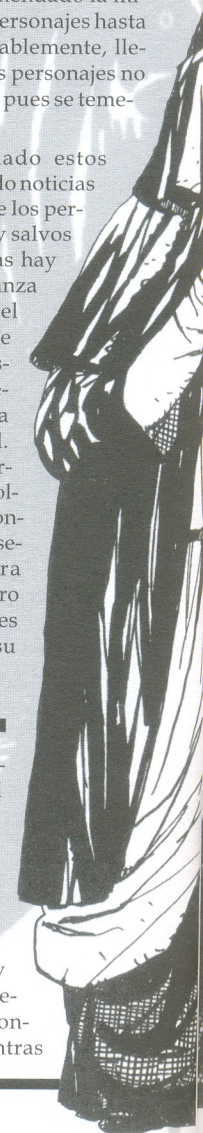
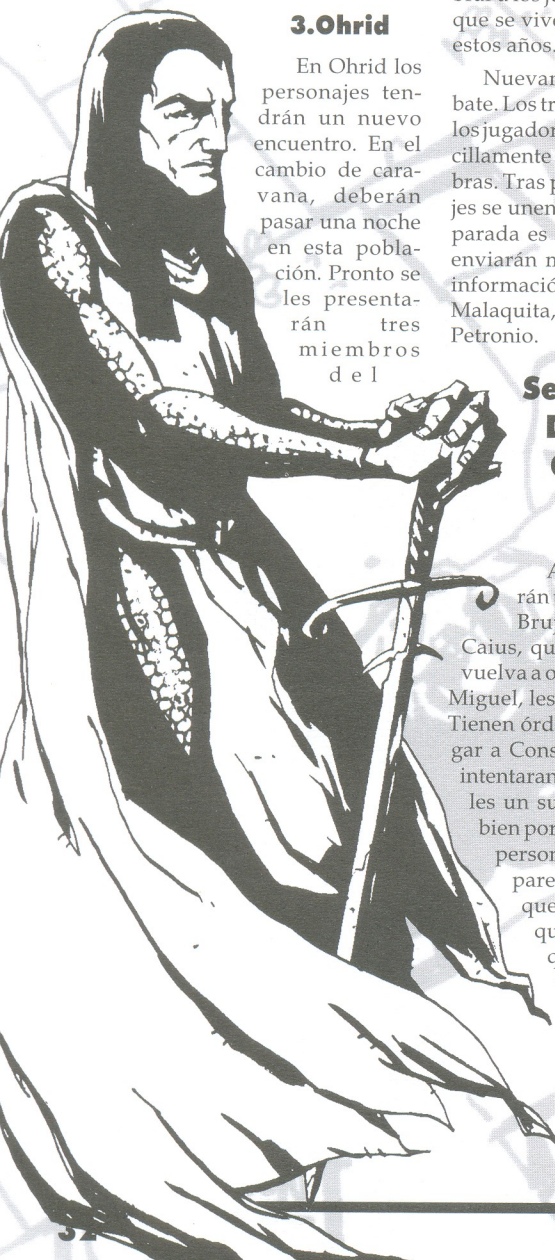
2.Adrianópolis

En esta ciudad, los personajes reciben la visita de tres ghouls. Se presentarán como miembros de los Scholai, la guardia personal de Petronio, quien realmente mantiene la ciudad mientras Miguel duerme y sueña. Se les ha encomendado la misión de escoltar a los personajes hasta Constantinopla. Probablemente, llegados a este punto, los personajes no deseen ser escoltados, pues se temerán lo peor.

Petronio ha enviado estos ghouls porque ha tenido noticias del ataque, y desea que los personajes lleguen sanos y salvos para saber qué noticias hay del Dracon. Su esperanza es que las noticias del Dracon sirvan para que la locura de Miguel disminuya y así poder devolver a Constantinopla su esplendor original. Sin embargo, si los personajes rechazan la escolta, los ghouls no impondrán su presencia. Los seguirán de lejos para intentar ayudarles, pero en ningún momento les obligaran a aceptar su compañía.

3.Constantinopla

Por fin los personajes llegan a la ciudad que es su destino. Constantinopla, la Roma de Oriente. O al menos eso es lo que ellos creían encontrar. La caravana los deja en la Puerta de Oro, y allí les indican como llegar a Hagia Sophia, donde está Miguel. Mientras



van avanzando por la gran Avenida que continua la Via Ignatia, empiezan a descubrir que el sueño de Constantinopla está muriendo.

Observarán que las casas están cada vez mas degradadas, y cómo en muchas zonas las cúpulas antaño doradas se muestran ahora desconchadas y descuidadas. Intenta reflejar un ambiente de decadencia, de tiempos gloriosos pasados, pero con un futuro probablemente desesperanzador. Los mortales que pueden ver malviven en precarias condiciones y muestran en sus rostros las marcas del miedo, la desdicha y la penuria. Es un paisaje que inspira tristeza e intranquilidad a partes iguales.

Tras pasar por el Foro de Constantino, cuando ya se ve al fondo la cúpula de Hagia Sophia, los personajes hallarán los cadáveres de los tres Brujah Lector que les atacaron en Tesalónica (si los eliminaron, pues otros tres vampiros). Eran la sorpresa que les tenía preparada Caius, pero ellos se han encontrado con otra mayor: han sido atacados por los Elegidos de Calomena, los vampiros asesinos de vampiros.

Cuando los PJs estén examinando los cadáveres, los Calomenos atacarán. Son tres, con un brillo de absoluta locura en sus miradas. Si los personajes llevan la escolta enviada por Petronio, no será demasiado problema encargarse de estos cultistas. Si no es así, deja que se enfrenten a ellos. Si las cosas van muy mal dadas para los personajes, siempre pueden aparecer los Scholai, que los seguían de lejos.

Una vez superado este último impedimento, podrán proseguir hasta Hagia Sophia, don-

de Petronio los recibirá, llevándoles hasta Miguel. Describe con cuidado a éste último. Recuerda que su apariencia es la de un ángel de vidriera, con alas, halo y demás. Describe su inmensa belleza, la luz que pasa a través de él y que emana de sus ojos hasta los personajes. Cuando le den el mensaje, Miguel hará lo que nadie le ha visto hacer en siglos: dejará caer una lágrima. Deja que los personajes se den cuenta de la sorpresa que esto causa en Petronio.

A continuación Miguel pedirá a Petronio que tome las medidas oportunas para que, si lo desean, todos y cada uno de los mensajeros del Dracon sean admitidos como miembros de una de las familias retoño de la ciudad. Haz que Petronio les explique el honor que esto significa. Si aceptan, éste puede ser un magnífico punto de inicio para una Crónica más extensa en Constantinopla. Si rechazan la magnífica oferta de Miguel, Petronio les pedirá que abandonen los distritos de las familias y residan, mientras estén en la ciudad, en el Barrio Latino.

Allí puedes plantear también otro tipo de Crónica Bizantina: Los personajes pueden ser reclutados por los Lasombra Narsenos para sus propósitos, o bien decidir enfrentarse a los Elegidos de Calomena, o unirse al culto de Achmet el Soñador, o mil historias más. Constantinopla es una ciudad llena de historias...

Notas adicionales para el Narrador

Tanto en este Relato de Introducción como en la Crónica que puedes desarrollar posteriormente, el número tres es de importancia vital. La Trinidad es la base de todos los éxitos y fracasos de Constantinopla. Por tanto, si es posible, recomiendo que los personajes que jueguen este relato sean tres.

En tal caso, cambia las palabras que el Dracon dice en Venecia por las siguientes: (dirigiéndose a los dos jóvenes que le acompañan) «¡Ah! mirad, qué apropiado. Una trinidad como la que yo disfruté en tiempos. La ambición, el amor y el odio forjan vínculos extraños. Pero, ¿quién sabe? Quizá ésta sea la señal que yo había estado esperan-

do. Quizá por fin Dios ha querido otorgarme la bendición de unos mensajeros.» (dirigiéndose a los personajes) «Bien, por favor, acudid a Constantinopla y entregadle este mensaje a San Miguel Arcángel de mi parte: Aunque bajes el Cielo a la Tierra, la salvación de Bizancio se halla bajo tus pies. Decidle también que el Dragón que una vez le amó, aún hoy le sigue amando. Estoy seguro de que Miguel os recompensará con creces si me hacéis este pequeño favor. Qué adecuado que una Trinidad lleve la salvación de la ciudad que nació de otra, y que sean tres los que faciliten la tarea de los Tres»

Pablo Giménez

