



AL-ANDALUS, UNA CRÓNICA BASADA EN EL TAROT

VAMPIRO: EDAD OSCURA

Hace un tiempo *White Wolf* publicó un juego de cartas del Tarot destinadas a alinear las partidas de *Mage*. El invento en cuestión, que se vendió bastante bien y ganó algún que otro premio, creaba una colección de cartas nueva (aunque basada parcialmente en el Tarot tradicional) basada en el Mundo de Tinieblas. Este artículo no pretende, en ningún caso, hacer uso de esa baraja, sino poner el ejemplo de una campaña que ha usado (y aún sigue usando) las cartas del Tarot como elemento argumental.

POR MAR CALPENA



Lo que viene a continuación son algunas notas sobre mi propia campaña de *Vampiro Edad Oscura*, que en estos momentos se está jugando por determinados elementos que espero que no lean este artículo (¿no seríais tan malos, no?...no querría que nadie se hiciera daño). El leit motiv de la campaña, que tiene lugar en la España medieval (y por eso se llama Al-Andalus), es que muchas de las situaciones y de los personajes que van a encontrar los personajes simbolizan cartas del Tarot. La idea de esto se me ocurrió leyendo un magnífico libro de Sallie Nichols que se llama "Jung y el tarot". El libro describe la sucesión de las cartas del tarot como si de un viaje fuera, en el que se pasa por las diferentes situaciones que representan las cartas. Uno empieza con la carta sin número, el Loco y termina con el Mundo, que representa a la perfección y a la realización completa de todas las posibilidades. Se me ocurrió que quería hacer que los personajes pasaran de una relativa inocencia inicial hasta el punto en que hubieran aprendido a vivir consigo mismos. Aunque contado así parece un peñazo de campaña, la verdad es que durante las sesiones nos reímos un montón y se dan bastantes cazos. Esto es por lo que se refiere al esqueleto de la campaña en cuanto a tema, nada más y nada menos. Lo que sigue es una descripción de eventos y PNJs basados en las cartas del Tarot que pueden o no suceder, dependiendo de como vaya la campaña. Aparte de estos "eventos" o "escenas" (o módulos), hay una tabla de correspondencia de las cartas del Tarot con distintos poderes del Mundo de Tinieblas que a veces viene bien cuando hay que sacarse un PNJ de la manga. Como este artículo sería mucho más largo si detallara todos los módulos, sólo incluyo unos cuantos ejemplos de cómo las cartas me han sugerido lugares, situaciones o gente, básicamente los que corresponden al principio y al

final de la campaña. Cualquier manual bueno puede ayudar a rellenar los agujeros de las cartas que faltan, así como corregir las muchas incongruencias y erratas históricas en las que caigo, dado que no es una campaña histórica al 100%. La intención es que se utilice este artículo como "caja de herramientas" para crear una campaña propia más que como campaña prefabricada. Poner todas las escenas que se han jugado o se jugarán en la campaña real sería imposible. Por este mismo motivo a veces no sigo el orden tradicional de las cartas, para dar más flexibilidad. Otra de las premisas básicas de la campaña, sin la cual ésta no podría funcionar, es que el dogma musulmán de evitar las representaciones humanas en el arte no existe.

El Loco, en todas partes

El Loco es la primera carta del Tarot, y no tiene número, porque en el fondo podría estar en cualquier posición de la baraja, ya que su simbolismo es en parte el de todas las otras cartas. Significa la unidad. El Loco es por un lado un inocente y por el otro un tramposo. Es completamente amoral, como un vaso sin llenar y mira tanto al pasado como al futuro. Le gusta tanto estar en el centro de la acción que si no existe la crea él mismo.

La trama de lo que están jugando los jugadores es otra cosa: En mi mundo, los personajes son de procedencia árabe y todos se encontraban en Córdoba al principio de la campaña. El eje de la campaña es un PNJ, que resultará a la larga ser una visión deformada de los PJs. El PNJ es un Toreador que se ha vuelto loco (y que está simbolizado por la carta del mismo nombre). Este Toreador era cristalero antes de ser abrazado, y aunque tenía talento para otras muchas artes, esta era para la que verdaderamente valía y la que más le gustaba. Naturalmente, al convertirse en una Vampiro, perdió para siempre la posibilidad de dedicarse a este arte, porque el sol lo hubiera destruido. Durante años estuvo intentando adaptarse a su nueva situación, trabajando en distintas obras de arte. Con el paso del tiempo, su arte fue cayendo en manos de desaprensivos que lo utilizaban como moneda de pago por cualquier cosa. El principal de los coleccionistas es el Caid Ahmed, príncipe de Córdoba (simbolizado por la carta de El



Emperador), pero muchas de las obras de arte que éste poseía han sido robadas y ahora están diseminadas por la península. Los PJs serán los encargados de ir las recogiendo, pero se encontrarán con dos dificultades básicas (con bastantes más si, como los míos, se han comprado unos méritos interesantes y tienen un pasado un poco complejo). Estos dos problemas residen en el hecho, por un lado, de que El Loco también intenta recuperar sus obras porque está convencido, en su distorsionada inocencia, de que puede hacer con ellas un ritual que le devuelva la Humanidad o lo lleve a la Golconda, y por otro lado, en el problema que supone recuperar objetos de sitios cristianos o con los que Córdoba tiene malas relaciones. Uno de los subtemas importantes de la campaña es que la España árabe va perdiendo poco a poco terreno por culpa de la Reconquista. El Loco sigue de cerca los pasos que dan los PJs y estos no paran de encontrarse pistas de su existencia, bien porque encuentran obras de arte que simbolizan cartas del Tarot o porque este les deja una carta cuando terminan el módulo. Como el Loco del Tarot, aparece y desaparece cuando al máster le viene bien.

El Mago, un falso comienzo

El Mago es la carta del Tarot que simboliza los comienzos (y a veces también los falsos comienzos), las ilusiones, la creación y también las trampas. Es una carta que significa la puesta en práctica de algo, las apariencias.

La campaña empezaba en Córdoba, en medio de una fiesta del Caid, en los baños de la ciudad. Un emisario entra para notificar que uno de los invitados, un Tremere que parecía llegar tarde a la fiesta, ha sido encontrado en sopor con una estaca en el corazón. Este PNJ era un herbalista que había logrado hacer un jardín que no necesitaba de luz solar para el Caid. Si se fijan, en la fiesta los PJs ven a una cainita que llora cuando se sabe la noticia. Cuando investigan en casa del Tremere, descubren que no ha podido ser un vampiro vulgar y corriente quien lo ha inmovilizado (porque hubiera sido visto o lo que sea que tú quieras poner) y que ha roto una magnífica cristallera que representaba al Tremere (obra del Loco, cosa que los PJs aún no saben). Al volver a la fiesta, descubren que la chica que lloraba, una artista Toreador bastante mediocre, se ha largado de la ciudad en dirección a Toledo. La desaparición y el ataque al Tremere coinciden sospechosamente con un inventario de la biblioteca y las obras de arte del Caid, donde se descubre que han desaparecido un buen número de cosas (todas de un estilo similar, creadas por El Loco —aunque esto no se explicita en ningún momento— a través de los años). La cuestión es que el Tremere y la Toreador traficaban con estas obras, que ahora están diseminadas. Como ya he dicho antes, el Caid las quiere recuperar, con lo que ovación y vuelta al ruedo, ya se ha montado el sarao. El Caid contratará a un Asamita (PJ o no) para que mate a la Toreador. El problema es que las relaciones con Toledo son muy tensas. Por cierto, aunque yo haré una breve nota sobre ellas más adelante, en mi campaña tanto la Papisa como la Emperatriz quedaron marcadas por la figura de sendas PNJs (la Toreador de marras y una Asamita de la que hablaré más adelante). El personaje de la Asamita vino por el background de uno de los PJs pero se puede adaptar a uno de los tuyos. Esta Asamita es hija biológica del sire del Asamita de mi grupo y su clan la ha comprometido con el Caid Ahmed para que tomen un vínculo de sangre mutuo y así asentar la alianza Toreador-Asamita sobre la que cimienta su poder Córdoba. El problema reside en que esta chica (en mi grupo se llama Fátima) y el Asamita PJ están enamorados, con lo que ella le ha pedido que si tiene que comprometerse con el Caid quiere que él la mate (y están claros los problemas morales que negarse a la voluntad del clan conlleva para un Asamita...) En mi grupo, el PJ ha optado por huir de la ciudad y considerarla muerta.

El Papa: El poder de Toledo

El Papa representa el poder de la conciencia sobre la acción práctica, la ley y un poco la mirada al pasado. El Papa puede ser a menudo el autoritarismo y el poder que actúa con guante de seda.

El príncipe de Toledo es Minaya Álvar Fañez, el que fue el lugarteniente de el Cid Campeador (se me ocurrió antes de leer el *Dark Ages Companion*, donde pone algo muy similar e incluso le mandé un mail a Justin Achilli asustada por la coincidencia, alucinó y dijo que estaba contento de haberle asignado al mito el valor que nosotros le damos). Se trata de un Lasombra muy competente pero relativamente joven, muy obsesionado por hacer de Toledo la capital de la España cristiana (Toledo lleva apenas 110 años en manos cristianas), bastante obsesionado no sólo porque sus súbditos cumplan su voluntad sino también porque queden firmemente convencidos de que esto es lo mejor que pueden hacer. Minaya brinda protección a la Toreador huída a su corte, y aunque en el fondo le dan igual las obras de arte del Caid, lo único que pretende es ponerlo en aprietos. Aquí, el módulo que se jugó consistía en que los PJs tenían que recuperar la lista de obras de arte robadas y terminar quizás con la Toreador en territorio enemigo y contra el príncipe de la ciudad. Minaya llegó a hacer progroms contra el barrio judío de Toledo porque allí es donde se alojaban los aliados de un PJ Capadocio.



CARTA	SIGNIFICADO	SITUACIÓN
0 El Loco	Un Malkavian, un Changeling, un Rabnos	Pérdida de vía, transtorno mental
1 El Mago	Un Tremere, un mago, un neonato	El principio de la noche, taumaturgia
2 La Papisa	Una lamia, un Toreador, una mujer sabia	Alguien que se retira del mundo
3 La Emperatriz	Una mujer de mucho poder, una Lasombra	Un concilio
4 El Emperador	Un Ventrue, un príncipe	La elección de nuevo príncipe
5 El Papa	Un humano poderoso, un ghoul de posición	La autoridad se hace manifiesta
6 Los Enamorados	Un Brujah intelectual	Un dilema, una ordalia
7 El carro	Matusalenes	El exilio, una caza de sangre
8 La justicia	Un legislador, un árbitro o negociador	La caza
9 El ermitaño	Un Capadocio, un estudioso	El libro de Nod
10 La rueda de la fortuna	Un neonato ambicioso, un antiguo en problemas	Una casualidad
11 La fuerza	Un Gangrel	La ira, la guerra
12 El colgado	Un Nosferatu	Sopor
13 La Muerte	Un Brujah	El Abrazo
14 La templanza	Alguien con mucha humanidad	Intercambio de favores, recuperación de FV
15 El diablo	Un Setita, un Tzimisce	La bestia, el frenesí, un vínculo de sangre
16 La Torre	Un Baali, un Asamita	La Muerte definitiva, Diablerie
17 La estrella	Un Wraith, un mago	La verdadera fe
18 La luna	Un hombre lobo, un Lasombra	Intriga y maquinación, traición
19 El Sol	Los aliados y contactos	Ascensión de estatus
20 El juicio	Un recién llegado	Cambios radicales
21 El mundo	- El Colgado	Golconda



El diablo: Granada

El diablo representa las obsesiones, los bajos instintos y las adicciones. También son los celos y la mitomanía. Después de recuperar el inventario de donde se encuentran las obras robadas, los personajes descubren que una de ellas, una estatua, está en la Alhambra. La Alhambra no es propiedad del príncipe de Granada (un Brujah estudioso que vive en el Albaicín), sino que está arrendado por un prospero Toreador llamado Abdulah que se dedica al sano arte de no hacer nada y disfrutar la no vida. Se trata de una persona harto amable, que estará encantado de recibir a los PJs aunque de ninguna manera se querrá deshacer de la joya de su colección de arte. Mientras los PJs pasan un tiempo de más o menos relax en la Alhambra, el bibliotecario de Abdulah aparecerá muerto. Las primeras investigaciones parecen indicar que todo es obra de una cofradía de asesinos que simplemente lo apuñalaron por la espalda. Pero si se le interroga, la cofradía no quiere admitir ni desmentir que tuviera nada que ver con el tema. Cuando el cadáver del bibliotecario es examinado más a fondo, se ve que no ha muerto por una puñalada sino por un fuerte golpe en la cabeza. El bibliotecario era uno de los mejores amigos de Abdulah, quién ofrecerá la estatua a cambio de que descubran quién es el asesino. Cuando investigan más, descubren varios detalles interesantes: La favorita del Abdulah, prácticamente una adolescente, está embarazada, y el padre es (o era) el bibliotecario. Por otra parte,

el eunuco que guarda el harén, que ahora tomará el puesto del bibliotecario, estaba siendo chantajeado por el bibliotecario para permitirle el acceso a la favorita de Abdhul en el harén. Este eunuco conseguía dinero del bibliotecario y por el otro lado abusaba de la chica, con la que intentaba reencontrar el sexo perdido. El harén, a su vez, está bajo el ferreo dominio de la antigua favorita de Abdulah, quién desprecia a la nueva y piensa que todo lo que hace rompe la apariencia de normalidad que hay en la Alhambra (y además, para qué negarlo, le tiene unos celos que no puede, porque la ha apartado del lado de Abdulah). Lo que pasó es que el bibliotecario tuvo una pelea con el eunuco, quién lo mató más o menos accidentalmente. Cuando los asesinos encargados por la antigua favorita de Abdulah llegan, ya está muerto, con lo cual se limitan a simular el asesinato con su firma para poder cobrar y no perder honor. Por otra parte, y mientras los PJs estén investigando, la antigua favorita de Abdulah intentará que la nueva aborte, dejándola en coma. Pero por lo que respecta a Abdulah (y muy en contra de lo que esperaban mis jugadores, quienes creían que todo se reducía a un triángulo amoroso clásico) estaba encantado de que su favorita esperara un heredero, no sólo porque eso lo legitimaba a ojos mortales, sino porque apreciaba genuinamente al bibliotecario y ya que él mismo nunca la hubiera podido hacer madre (por su naturaleza de vampiro), más valía que el padre fuera su mejor amigo. Si los PJs consiguen infiltrarse de alguna forma en el Harén, descubrirán todo esto justo antes de que la nueva favorita sea envenenada por la antigua (lo del aborto que decía antes). Salvarla pasa por pactar con la antigua favorita, así es que se le puede ofrecer la Inmortalidad. En cuanto al eunuco, si los PJs no le dan caza, lo hará el propio Abdulah.

Los enamorados: Almería

La carta de los Enamorados no tiene mucho que ver con el romance. Significa en cambio la disyuntiva, la elección ante dos caminos y la obligada renuncia a una posibilidad para poder llevar a cabo otra. Es una carta de dilemas.

Cuando los PJs lleguen a Almería, se encontrarán con una ciudad sitiada por los cristianos. El primer obstáculo aparente es cómo entrar en la ciudad. Para más inri, en el campamento cristiano ha habido un cierto número de bajas por culpa de algún vampiro que los

está diezmando por lo que se han empezado a producir linchamientos hacia los mercenarios árabes que luchan del lado cristiano. Por otra parte, dentro de la ciudad ha surgido un (todavía) pequeño brote de peste, con lo que la población vampírica que queda murallas adentro cada vez lo tiene peor para cazar, aparte de tener los nervios totalmente de punta. El asedio parece haberse constituido para hacer caer al príncipe de la ciudad, un Ventrué que se comporta de forma tiránica y sádica. Aunque por parte de Córdoba y de Granada no se puede permitir que Almería caiga en manos cristianas, en el fondo Almería no despierta demasiada solidaridad entre los demás reinos de taifas. Hay dos posibles soluciones al módulo. Una es que los PJs se alíen con la fuerza de asedio de la ciudad, con lo que deben ganar la batalla por Almería, encontrar dónde esconderse en las horas diurnas, huir de las partidas de caza montadas por los mercenarios cristianos y coger la obra que buscan aprovechando el pillaje. La otra consiste en infiltrarse en la ciudad, donde tendrán que alimentarse y hacer frente a la histeria colectiva, encontrar la obra y volver a salir. Hagan lo que hagan verán como Almería cae en manos cristianas, y como todos los cainitas de la ciudad son empalados y expuestos al sol. Con la entrada de los cristianos habrá un pillaje terrible, pero por el lado cainita la vida mejorará para los habitantes de Almería, reducidos hasta ese momento al triste estatus de ganado. La elección es de los PJs: O los almerienses se llevan las tortas por parte del ejército cristiano, o los siguen machacando los vampiros que allí viven. Aún





así, esto no quiere decir que lo que hagan los PJs no sirva de nada. Dependiendo de su habilidad, podrían incluso terminar estableciéndose en la ciudad. Este módulo se presta a mucho politiquero y dilema moral. La obra que buscaban era la representación de la carta de marras, poniendo mucho énfasis en los dos caminos que se ven en algunas barajas y con una imagen de la ciudad de Córdoba a un lado y la de un monasterio cristiano en la otra.

El Juicio: El principio del fin

La carta del Juicio, en la que vemos a los muertos levantarse de sus tumbas, implica la renovación, el nuevo comienzo de todo, nuevas oportunidades y cosas que se quedan definitivamente atrás.

Una de las últimas etapas de nuestros amigos será, supongamos, Gerona. Aquí habrán recuperado ya la mayor parte de las obras robadas. Es muy posible que hayan tenido algún que otro encontronazo con El Loco (recomiendo hacerlo en los módulos de El Colgado o La Torre) y tendrán claro con quién se enfrentan. Estarán casi al final de su búsqueda. Habrán pasado incluso años, se habrán preguntado varias veces si ha tenido sentido pasar por todo. A estas alturas, las noticias que reciben de su Córdoba natal son pocas y no demasiado agradables. La ciudad ha empezado a sufrir gran número de disensiones internas, y cada vez son más las amenazas del norte por hacerla caer (la ciudad caerá en 1236, pero ya las Navas de Tolosa en 1212 significarán un cambio definitivo en las estructuras de poder). Pese a todo, Ahmed sigue obcecado en recuperar sus obras de arte. En Gerona, y al poco tiempo de estar los PJs por allí buscando una obra que no aparece por ningún lugar, descubrirán que en la ciudad está a punto de producirse un cambio en los poderes establecidos. El príncipe Capadocio ha decidido retirarse para atender a las necesidades de su propio clan. Muchos son los que ambicionan su puesto, y cuando por fin se decida hacer un consejo de la primogenitura de la ciudad para dirimir quién debe ser el nuevo príncipe, aparecerá alguien inesperado, un antiguo a quien todos creían en sopor. Este antiguo había gobernado la ciudad durante muchos años y luego desapareció, llevándose consigo cosas con las que chantajear a los vampiros más antiguos de Gerona (o sea, los que tenían más números para permanecer en el poder cuando decidiera volver), entre las que se encontraba el libro que esta vez buscan los PJs.



Lo que pasa es que han quedado pocos vampiros de su época y muchos de los recién llegados no van a aceptar fácilmente el cambio de poder. Una vez los PJs pueden utilizar esta situación para su propio beneficio, para el de los demás o meter la pata hasta el cuello. El antiguo puede ofrecer a los personajes lo que más deseen en este mundo (sin contar el libro y las otras pruebas) a cambio de que lo ayuden, con lo que se puede poner a prueba la codicia de los jugadores por hacer la vista gorda.

El mundo: Golconda

El Mundo es la última de las cartas del tarot y representa la consecución de todo, el círculo que se cierra y los objetivos que se cumplen. Es una carta que indica trascendencia espiritual y en general es muy positiva. Quizá por esto el final que tengo previsto para la campaña es en plan Blade Runner.

Llegados a este punto, los PJs habrán alcanzado el lugar donde se esconde el Loco. Entrar en su refugio puede ser más o menos difícil. En cualquier caso debería tratarse de un lugar donde la presencia de la Fe fuera suficientemente alta para inquietar a los PJs pero no para incapacitarlos. Cuando lleguen al refugio deberían ser altas horas de la madrugada, a punto de hacerse de día. El Loco está trabajando. Prepara una vidriera, la última de su existencia. Alrededor están todos los objetos que los PJs han ido recuperando y que daban por hecho que habían reenviado a Córdoba.

Pueden encontrarse allí también sus aliados y sirvientes y cualquier otra cosa a la que veas que les tienen aprecio. En el refugio hay una ventana abierta, sin pórtico de ningún tipo. El Loco está poniendo las últimas piezas a una vidriera que representa las aventuras de nuestros amigos los PJs. Cuando los PJs intenten atacarlo, se verán inmóviles en el sitio. El Loco colocará la vidriera en su sitio. Es el objeto más bonito que han visto nunca los PJs (aviso para los Toreadores). El cristal no se puede romper. Aquí puedes repetirle a tus jugadores algunas de esas escenas que tanto les gustaron. La salida del sol está cada vez más próxima. El Loco debería contarles a los PJs cómo su arte ha sido prostituido y ha servido de moneda de cambio (ponles ejemplos de los módulos). Sus obras son tan maravillosas porque hay algo de su sangre en todas ellas, y ha decidido que ha llegado el momento de destruirlas. En ese momento, empezará a salir el sol. La visión que tendrán los PJs no la podrán olvidar jamás. La brillante vidriera, una vez colocada, les hará sentir como nunca en la vida. En este momento deberían recuperar puntos de vía por un tubo. La visión, y lo que pase después de esta, debes elegirlo tú, pero si quieres que la campaña termine definitivamente aquí sólo tienes dos opciones, tus personajes alcanzan la Golconda pero pierden todo lo que los rodeaba (aliados, etc) o mueren heroicamente. Si tienes previsto que la campaña continúe, yo ya no puedo ayudarte.

