



AD MORTEM FESTINAMUS

Módulo para Vampiro Edad Oscura LLEGADA

Mar Calpena

Iam est hora surgere a sompno mortis pravo. (Es el momento de levantarse y prepararse para el sueño de la muerte). Ad mortem festinamus (Corremos hacia la muerte), Libre vermell de Montserrat, S XII.

Los Pjs han sido enviados por los príncipes de Altenberg a congraciarse con el señor de un pueblo fortificado llamado Pffedersheim. El señor de esta villa, el duque Godfric, no es un vampiro, sino que se trata de un humano tan poderoso que hasta hace muy poco había conseguido mantener a raya todas las infiltraciones vampíricas en la ciudad. Los príncipes de Altenberg estaban ya resignados a esperar a que Godfric muriera de muerte natural, y esto les proporcionara la oportunidad de cambiar las cosas. La oportunidad parece haber llegado ya, porque Godfric ha hecho llegar un mensaje urgente de amistad a los príncipes de Altenberg. El tema del módulo es el fanatismo. Los jugadores deberían plantearse por qué la gente es mucho más peligrosa cuando actúa como masa que si lo hace como individuo, y el ambiente a destacar es el de un cierto nihilismo. En este sentido, los Pjs deberán luchar contra la indiferencia y la resignación de los pocos del pueblo que no creen en las acusaciones. No incluyo las estadísticas para los diversos personajes que intervienen en el módulo para que cada Narrador pueda personalizarlos. Lo único que debería respetarse es que Adalberto tenga como mínimo un 4 en obtenebración, y quizás también algo en Quimerismo y Ofuscación.

QUÉ HAY DETRÁS DEL MENSAJE

Los príncipes de Altenberg no son los únicos que ambicionan el poder de Godfric. El duque tiene un único hijo adolescente que se está preparando para asumir su posición en el ducado dentro de unos años, pero aún dista mucho de estar listo. La mujer del Duque murió de parto. Al pueblo ha llegado un nuevo grupo de monjes que están diciendo a propios y extraños que Godfric tiene tratos con el diablo. Aunque el duque conoce desde hace mucho tiempo la existencia de los hijos de Caín, nunca ha manifestado mayor interés en el ocultismo o la demonología. Los príncipes de Altenberg le ofrecieron el Abrazo tiempo atrás, pero Godfric se negaba siempre. Ahora ha llamado a los Pjs porque algunos de estos monjes tienen mucha influencia sobre su hijo y el muchacho se ha vuelto muy arisco. Además, si nadie ayuda a Godfric probablemente estallará una revuelta popular en el pueblo, coincidiendo con las fiestas del patrón de la villa. ¿El interés de los religiosos en todo esto? Uno de ellos, el más discreto de todos, es un Lasombra que quiere hacer un Principado de la Villa y el resto son sus ghoules. Godfric no está seguro de que la intervención de vampiros en el asunto, pero lo que ha visto de ellos es suficiente para darse cuenta de la urgencia con la que necesita echarlos. El duque trabaja muchas por el bienestar de sus súbditos, y hay que recordar que la Edad. Esta aventura es una ocasión para que los Altenberg ganen finalmente la amistad de Godfric.

Los Pjs verán su camino obstaculizado por una molesta lluvia, que convertirá el camino de acceso a la villa en un barrizal. Lo más aconsejable es acampar ante las puertas de la muralla romana, en un gran descampado que ya está parcialmente ocupado por un circo llegado para las fiestas de San Ranulfo. Esta es una buena ocasión para que los Pjs cenén o recaben algo de información sobre los motivos



del mensaje. El circo es, de hecho, el único lugar de los alrededores donde hay vida nocturna (ya se sabe, el mundo de la farándula...). No es que sea un circo muy grande. Son sólo cuatro caravanas que trasladan a juglares, feriantes, señoras de vida más o menos alegre y echadores de fortuna por todos los pueblos de la zona, buscando mercados y ferias. Sus habitantes estarán encantados de relacionarse con los viajeros, y en la medida de lo posible, de hacerse con sus carteras. Informaciones útiles que pueden extraerse de ellos:

-Cada año, la feria ha tenido un excelente recibimiento en Pffedersheim, pero en esta ocasión parece que los estamentos religiosos de la ciudad no muestran la misma alegría ante las fiestas. El argumento es que (como siempre) se acerca el fin del mundo y no están las cosas como para diversiones banales.

-Según se comenta, en el palacio ducal se han producido apariciones espectrales. El pueblo llano las atribuye al fantasma de doña Ermengarda, la difunta esposa de Godfric, que vuelve para acusarlo de su muerte. Sólo la intervención afortunada de los sacerdotes del castillo ha logrado mantenerlas a raya.

-Los feriantes no creen ni dejan de creer en todo esto. La mayoría son un hatajo de paganos bastante supersticiosos, pero como tampoco se pasan demasiado por el castillo...

PFFEDERSHEIM

A la noche siguiente, y si los Pjs no han hecho nada extraño que así lo impida, será el momento de entrar en Pffedersheim. Ésta es una antigua villa romana que quedó semibandonada después de la caída del Imperio, y que el

bisabuelo de Godfric convirtió en ciudad del Imperio (¿de qué Imperio? Del que más te convenga para tu crónica). Los edificios, en general bastante modernos, han seguido la tradicional distribución en Cardus y Decumanus de las antiguos puestos de las legiones romanas. Godfric reside en un palacio construido cerca de la intersección de ambas calles. Junto a la puerta de la ciudad hay una nueva torre de defensa, y la ciudad parece bien protegida. Sólo hay una iglesia pequeña para cubrir las necesidades espirituales de todas las almas del lugar, pero nada en su exterior denota que ésta sea pobre o esté abandonada. La impresión general que se llevarán los Pjs es que Pffedersheim

es una ciudad próspera. Si viven lo suficiente para verlo, la villa llegará a su apogeo en el Renacimiento.

Godfric recibirá a los Pjs en el palacio. Este edificio es moderno y confortable (para lo que era la época), pero no tiene ningún toque personal. No es sólo que la decoración sea espartana, es que la gente que se ve en la casa parece dedicada únicamente a sus labores. Aquí no encontrarán los Pjs banquetes ni troba-

dores. Desde la muerte de Ermengarda, el salón de fiestas quedó cerrado a cal y canto. La única afición conocida de Godfric es la caza.

Los Pjs serán recibidos en la habitación de Godfric. Sólo él y su hijo tienen habitaciones particulares, mientras que el resto de los ocupantes del palacio duermen junto al hogar, en la sala común. Godfric está abiertamente nervioso ante la posibilidad de que alguien oiga la conversación con los Pjs, y pedirá si alguno de ellos puede detectar a una persona "escondida" (ofuscada).

Godfric es un hombre de pelo cano y aspecto cansado. Su estatura es algo superior a la media, pero camina encorvado, como si cargara con alguna preocupación. Debe tener unos cuarenta y tantos años. Explicará a los Pjs que requiere de su colaboración porque recientemente han ocurrido determinadas cosas en su vida que no puede explicar a nadie más. Las pertinentes tiradas de percepción, etc. Revelan que Godfric es sincero en las cosas que explica, pero que no está contando todo lo que ocurre. Básicamente, está muy preocupado porque corre el rumor en el pueblo de que él está mezclado en pactos con el Maligno, y lo que si es cierto es que se han producido extrañas apariciones en el palacio (éstas apariciones están hechas con el nivel 4 de Obtenebración, pero esto es algo que no sabe Godfric). Por otra parte, Gerdhard, el hijo de Godfric, está pasando un momento muy malo. Quizás sea porque está en plena crisis de la adolescencia (acaba de cumplir trece años), o porque últimamente no se ha juntado con otros chavales de su edad y dedica demasiado tiempo a los estudios con los curas. Los sirvientes empiezan a rumorear que el espíritu de la difunta Ermengarda ha vuelto para acusar a Godfric de su muerte, y que una gran desgracia va a caer sobre Pffedersheim si éste no abandona el poder. Godfric

afirma que no se aferra al gobierno de la ciudad por el placer de gobernar, sino que piensa que de momento su hijo no está preparado y no hay nadie más que pueda sustituirlo. Esta afirmación es cierta, y los Pjs los pueden comprobar si indagan un poco.

Godfric ofrecerá a los Altenberg, por mediación de los Pjs, la creación de un principado vasallo en Pffedersheim, con un máximo de tres vampiros. Las condiciones, innegociables, son que éstos llevarán una vida tan discreta y apartada de los excesos sobrenaturales, y que recibirán órdenes de él directamente. Son unas condiciones razonables que los Altenberg probablemente acepten.

¿UN PROBLEMA SECUNDARIO?

Pero esto no es todo. Después de trece años de viudedad, el pobre Godfric se ha vuelto a enamorar. Durante todo este tiempo, su comportamiento ha sido siempre irreproachable de cara a la opinión pública, y él fue el primero que quedó muy afectado ante la muerte de su esposa. Pero recientemente, en un viaje a Altenberg, conoció a una hermosa dama. Por lo que él sabe, la familia de la dama daría el visto bueno a un matrimonio, y Ulrike, nombre de la chica en cuestión, tampoco parece indiferente a los encantos de Godfric. Pero la relación no está exenta de problemas. Aunque la coincidencia entre la ofensiva de los Lasombra contra Godfric y el cortejo son puramente casuales, si se supiera que Godfric piensa nuevamente en el matrimonio no pocos verían confirmada la hipótesis de que las apariciones espectrales en el palacio tienen algo que ver con los rumores de satanismo o de asesinato que circulan. Por otro lado, Godfric no fue nunca un gran seductor, y trece años en el dique seco no han contribuido precisamente a convertirlo en un "latin lover". La dama Ulrike y su familia han anunciado su visita a Pffedersheim coincidiendo con las fiestas de San Ranulfo. Godfric no quiere desairar a la dama, pero tampoco quiere perder su Ducado.

Lo ideal sería que los Pjs pudieran descubrir este aspecto de su anfitrión antes de que lo haga Adalberto. En caso contrario, éste tendrá todos los números para terminar de enemistar a Gerhard con su padre, y puede llegar a desatarse una revuelta popular. Las maneras de descubrirlo son varias: Godfric no ocultará que se esperan invitados muy pronto, y que está nervioso por lo que puedan pensar de él. Quizás un pequeño medallón o alguna otra prenda de Ulrike puedan aportar más pistas. Si los Pjs preguntan a los sirvientes quiénes son los invitados, éstos se responderán que se trata simplemente de una familia noble amigos del Duque (cosa que no justifica tanto nerviosismo).

ALIADOS Y ENEMIGOS

Los Pjs tienen libertad para ir y venir en la casa de Godfric, aunque harían bien en no levantar sospechas. Godfric ha habilitado una casa cercana, en la que suele alojar a sus invitados. Pueden beber de todo el mundo menos de Godfric y Gerhard, siempre y cuando lo hagan discretamente y la víctima esté dormida o no se dé cuenta por cualquier otro motivo. Además, Godfric les recomienda que no intenten beber de toda la horda de religiosos que están al cuidado de su hijo, porque sospecha que son ellos precisamente los más críticos con lo que está pasando. Los religiosos llegaron al pueblo hace cosa de seis meses. Se parecen bastante entre sí, y su llegada causó una cierta sorpresa porque el párroco de Pffedersheim no estaba informado de su llegada. El párroco puede terminar siendo uno de los aliados de los Pjs, aunque se tratará probablemente de una alianza contra natura.

Aunque el estado de opinión contra Godfric es en este mo-

mento muy negativo, y han trascendido ya las trifulcas entre él y su hijo, el pueblo llano lo considera un buen gobernante y no es tan fácil que estalle una rebelión popular.

El grupo de religiosos, como hemos dicho, son los ghoules de Adalberto. Tres de ellos están permanentemente con Gerhard. El niño también recibe algunas clases de armas de un viejo escudero de su padre, pero los sacerdotes están intentando encaminarlo hacia el camino de la Iglesia. Gerhard es un adolescente con granos, bastante inseguro de sí mismo, que ha encontrado en los sacerdotes algo parecido a una fuente de cariño. Godfric quiere mucho al niño, pero tiene bastantes obligaciones y, como ya se ha dicho, no es una persona que sepa demostrar demasiado el afecto. El *modus operandi* de los frailes es el siguiente: Durante el día, van creando malos rollos entre Godfric y Gerhard. Al caer la noche, y aprovechando la falta de luz, Adalberto cambia su lugar por alguno de ellos y crea las sombras que unos y otros toman por el fantasma de Ermengarda. Entonces los monjes fingen que gracias a su poder exorcizan la aparición y así van aumentando su confianza entre los sirvientes. Adalberto no ha provocado todavía ninguna aparición delante de Godfric ni de Gerhard, porque teme que el niño pueda perder la cordura o que Godfric se dé cuenta de que los fantasmas están creados por una mano ajena al tema. Adalberto vive en el gran salón de banquetes, al que accede cuando todo el mundo duerme. Este es uno de los pocos puntos flacos de su plan, porque no se trata de un acceso demasiado discreto y cualquier entrada y salida podría ser detectada con un poco de suerte.

GERHARD, EL REBELDE

Si los Pjs intentan trabar amistad con el chaval, lo van a tener francamente difícil. Además de la vigilancia a la que lo someten los monjes, el crío tiene un carácter bastante ansioso que le hace aburrirse pronto. Lo fascinan las historias que cuentan juglares y trovadores, pero esto es algo que los frailes no ven con buenos ojos. Es posible granjearse el afecto del chico de esta forma probablemente lo consiga, pero los monjes advertirán severamente a Gerhard que la Iglesia desaprobaba este tipo de narraciones caballerescas, y que sólo las vidas de los Santos son adecuadas a sus oídos. En cuanto los personajes se vayan, contarán a Gerhard la vida de algunos padres de la Iglesia que renegaron de sus familias para abrazar el cristianismo. Los Pjs pueden llegar a acercarse a él de alguna otra manera, pero entonces Adalberto utilizará el poder del brazo de Arhiman para asustar al chico. Pese a todo, Gerhard ha heredado cualidades bastantes positivas de su padre, y tiene un alto coraje. Si la relación entre Godfric y Ulrike llega a fructificar

Como Adalberto no es tonto, si ve que los Pjs comienzan a suponer un verdadero peligro (es decir, que atraen a Gerhard a su terreno o consiguen saber cual es el escondite del Lasombra, o incluso convencen a Godfric de que se convierta en vampiro), las apariciones se harán mucho más frecuentes. Hasta ahora Adalberto no ha tenido problemas porque dosificaba muy bien sus golpes de efecto.

SAN RANULFO

Más les vale a los personajes deshacerse de Adalberto de una manera discreta antes de que comiencen las fiestas. Los monjes organizarán una misa alternativa a la del párroco, puesto que la existencia de Verdadera Fe en la iglesia local les impide entrar en ella.

Durante las fiestas se organizarán distintos actos que Godfric presidirá con más o menos interés. Aunque naturalmente los Pjs no puedan presenciárselos (al tener lugar durante el día), están obligados a intentar que las cosas



funcionen mejor que nunca. La dama Ulrike, sin ser una mujer especialmente valiente o inteligente, desconfiará de las súbitas apariciones del fantasma de Ermengarda. Su razonamiento es simple: Si Ermengarda era tan buena persona como dicen los criados, aunque fuera asesinada estará descansando en el cielo y no tiene porqué volver. Y si Ermengarda era mala, no tiene nada que hacer contra la fe de los habitantes de Pffedersheim. En resumen, que la ignorancia de Ulrike puede salvarla. Pero esto no es óbice para que los problemas domésticos de Godfric continúen.

FINALES

Este módulo, aunque parezca muy sencillito él, puede terminar como el rosario de la aurora para los Pjs. Los monjes de Adalberto pueden acusarlos de ser vampiros, Gerhard puede recibir el Abrazo, Ulrike puede llegar a morir o a rechazar a Godfric, los ciudadanos de Pffedersheim pueden llegar a rebelarse... pero si los Pjs consiguen restaurar el orden, los príncipes de Altenberg les concederán ser los vampiros que se establezcan en el nuevo principado, convirtiéndolos así, de hecho, en príncipes. ■