

# LEO Vampiro

## -TRAICIÓN EN LA SOMBRA-



Un Modulo para Edad Oscura Vampiro

# TRAICIÓN EN LA SOMBRA

POR CARLOS MÍGUELEZ ALEJANDRE

AGRADECIMIENTOS: BEG por apoyarme en todo lo que hago, te quiero niña, LUIS por ser tan de puta madre y volver a pillar el rol con ganas, VANE quisiste y no pudiste pero lo saboreaste, CARLA por que ahora ya es una autentica cainita, TUKO por ser tan "Malkavian" tanto dentro como fuera del juego, FALQUIAN por que eres el puto amo tronco, GREATKITHAIN volveremos a WodMod!!, GODVAMPIRE por todas las ayudas ofrecidas para el modulo y.. volveré con mis obligaciones lo prometo!!, MERLINDA por que en "su casa" he aprendido mucho y por aceptarme tal y como soy con mis meritos y mis defectos, JAVI por aguantarme las paranoias y a todos mis amigos por ser mis amigos. – Melkor Agosto 2003-

## Índice:

Comentarios y Aclaraciones del Autor	3
Situación de Navahermosa	4
Mapa de Navahermosa	6
Capítulo 1	7
Capítulo 2	11
Mapas del Castillo	12
Capítulo 3	18
Dramatis Personae	30
Tablas y Ayudas del Narrador	34

## -COMENTARIOS Y ACLARACIONES DEL AUTOR-

-1: Para jugar este modulo es imprescindible tener el Manual Básico de EO Vampiro y muy recomendable El Libro del Narrador, EO Europa y Magia de la Sangre Secretos de la Taumaturgia.

-2: Tercio Bravo, Eleazar de Polanco, Ambrosio Luis Monçada y Silvestre de la Ruiz son personajes oficiales de EO Vampiro propiedad de White Wolf.

-3: Todos los personajes (menos los mencionados en el punto 2), la idea y el texto de este modulo pertenecen su autor y se basan en el Mundo de Tinieblas y EO Vampiro propiedad de White Wolf.

-4: Esta crónica es jugable para cualquier tipo de personaje (clan, generación, edad, etc) pero está especialmente ideada para jugarse con Pjs Neonatos (Pjs recién hechos). También se ha realizado con la intención de que los Pjs pasen una temporada en la Ciudadela que estos visitarán, ofreciéndoles la oportunidad de conseguir un refugio y algo de poder, pero no importa si utilizas la partida para colocarla en medio de tu crónica o para jugarla suelta o para lo que quieras.

-5: Navahermosa se encuentra en Toledo Castilla la Mancha y existió en la edad media y existe aun con 3938 habitantes denominados Navarmoseños. Los mapas y descripciones de la ciudadela son ficticios, yo nunca he estado en Navahermosa, ni siquiera en Toledo, pero al desarrollarse la crónica en las tierras de Toledo escogí el nombre de ese pueblo para dar un trasfondo un poco más real.

-6: Las listas de información, objetos y precios que se presentan al final del modulo están recogidas de varios libros y juegos de rol de ambientación medieval y acopladas a EO Vampiro.

-7: Por ultimo pedir disculpas a los expertos en juegos de ambientación/narración medieval por los errores de cualquier tipo que haya podido cometer escribiendo la crónica (hechos históricos, descripciones etc.), no hace mucho que dirijo partidas en la Edad Media e intento hacerlo lo mejor que puedo.

Un Saludo y que disfrutes de la partida.

Melkor.



## NAVAHERMOSA, TOLEDO, REINO DE CASTILLA AÑO 1230:

### SITUACIÓN DE NAVAHERMOSA:

El Condado de Navahermosa se encuentra situado en el Reino de Castilla, entre los Montes de Toledo y Toledo Capital a una distancia de 100Km de esta última. Navahermosa está gobernado por el anciano Conde Salvador del Valle, leal servidor de los Reyes Alfonso VII (gobernó desde 1158 hasta 1214) y Fernando III de Castilla (gobernó desde 1217 hasta 1252). Navahermosa y las tierras que lo rodean están muy cerca de la frontera con Al-Andalus y fueron uno de los más sangrientos escenarios en la reconquista contra los moros, tras la batalla de las Navas de Tolosa en el año 1212 en contadas ocasiones el condado se ha visto envuelto en una batalla o a sido víctima de un asedio.

Las tierras que engloban todo el condado se componen de vastos yermos poblados de huertos y granjas, pero lo más destacado de Navahermosa es la bella ciudadela que lleva el mismo nombre que el condado. La ciudadela se encuentra rodeada por un muro de piedra de unos 2,5 metros de altura y se accede y se sale de ella a través de unos grandes portones de madera custodiados por la guardia de la ciudad. El condado tiene casi mil habitantes, en su mayoría granjeros, ganaderos y artesanos, pero también hay muchos comerciantes y artistas y goza de un pequeño ejercito de 100 hombres profesionales leales a la reconquista. La ciudad es muy activa y tiene casi de todo, comercios, tabernas, posadas, tiendas, herrerías, biblioteca, hasta un castillo, todo aquel que la visita coincide en que es una versión empequeñecida de la ciudad de Toledo. Todo el condado es cristiano, la ciudad tiene una iglesia grande y una capilla donde viven los frailes, las Hermanas de la Orden de Santa Maria se encargan del pequeño hospital situado en la plaza mayor de la ciudad.

En el año 1216 en Rey Alfonso VII le concedió Navahermosa a su fiel servidor Salvador del Valle, ahora el conde gobierna la ciudad a la edad de 73 años y está gravemente enfermo a la espera de la muerte, su hijo Francisco del Valle es su sucesor y único heredero.

Navahermosa siempre ha estado bajo una fuerte influencia de poder Cainita en la sombra, hasta no hace mucho varios fueron los vástagos que vigilaban y custodiaban el condado bajo las ordenes del antiguo Príncipe Lasombra de Toledo Tercio Bravo, pero tras ser apartado del principado por el Lasombra Eleazar de Polanco (el actual Príncipe de la capital), Bravo se ha visto obligado a retirar a todos sus gobernantes y a ceder la mayoría de sus dominios a Polanco, el cual a colocado a sus fieles servidores cainitas del clan Lasombra como gobernantes por todas las tierras de Toledo. Así pues, aparentemente el condado está gobernado por el Conde Salvador del Valle y prontamente por su hijo Francisco, pero la realidad es muy distinta, ya que el verdadero control sobre Villahermosa está bajo el poder del Barón Diego García, este antiguo Lasombra ejerció durante mucho tiempo como consejero del actual príncipe de Toledo y le ayudó a apartar del trono a Tercio Bravo, por lo cual su recompensa fue gobernar la noche de Villahermosa.

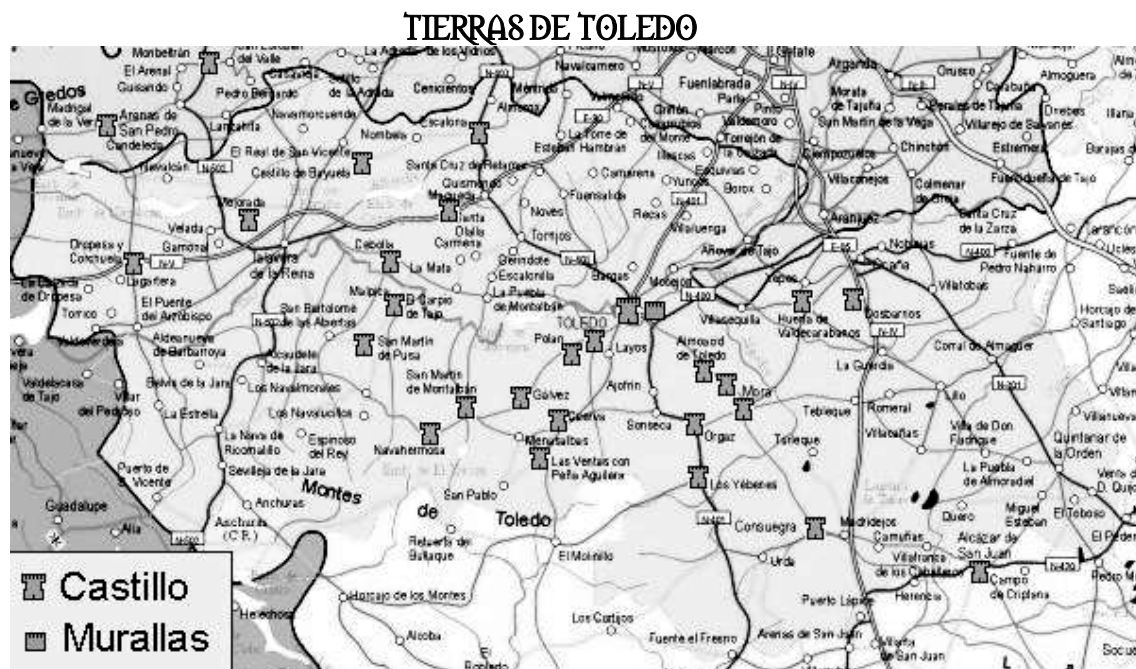
El Barón Diego García actúa como consejero del Conde y de la familia a los ojos del ganado, no ha tardado mucho en ganarse el aprecio y la confianza de la mayoría de la población del lugar por su gran carisma y por que muchos de los últimos proyectos que se han realizado en la ciudad y en sus alrededores han sido idea suya y a las gentes de Navahermosa les han encantado, por ejemplo la

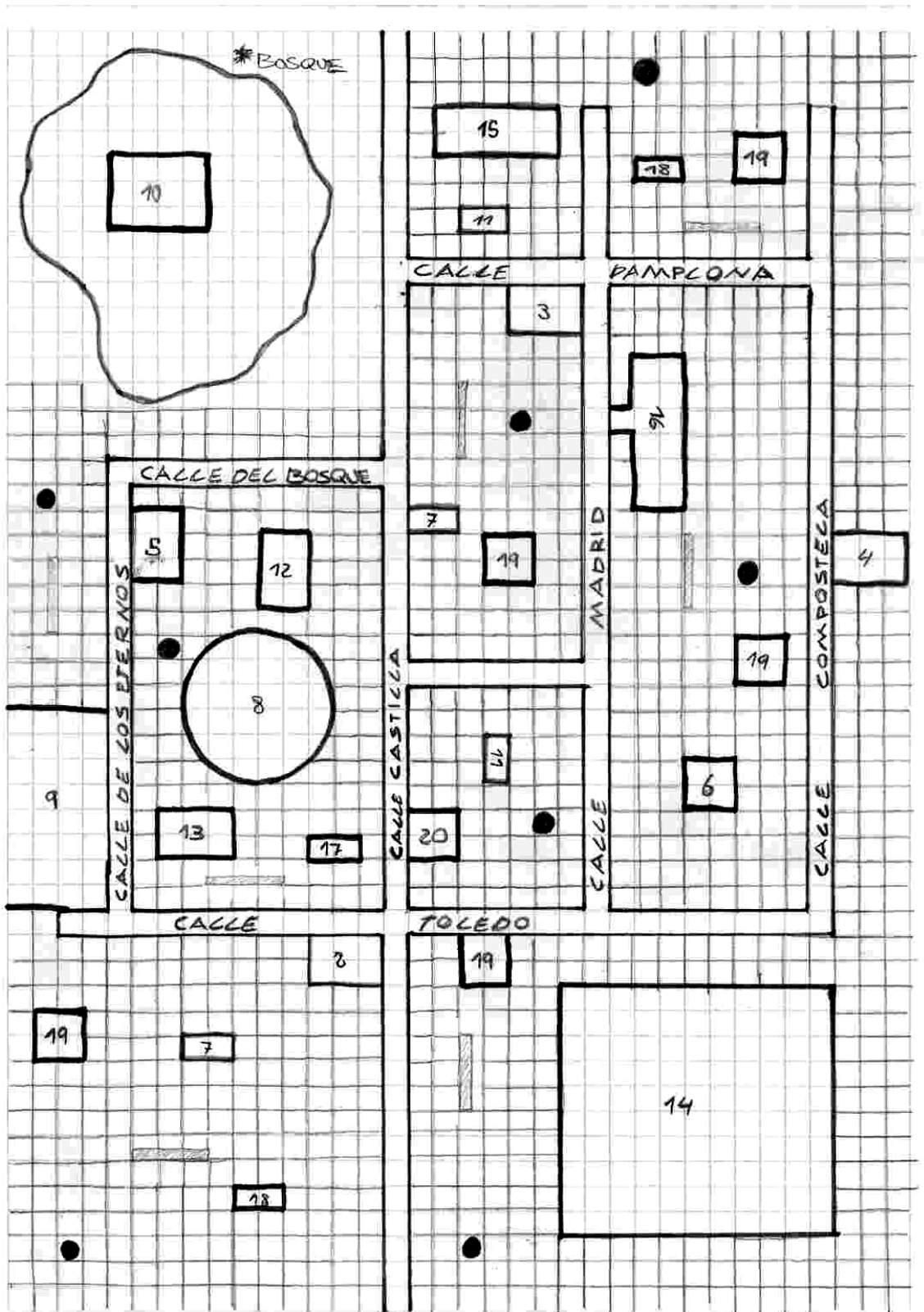
construcción de una gran biblioteca, las reformas del castillo, el hospital y la iglesia, la ciudad regularmente limpia, más seguridad...

No cabe duda de que el Barón Diego tiene bajo el poder de la dominación y la fascinación a toda la noble familia que gobierna Navahermosa y a sus gentes. La mayoría de las casas de la ciudad tienen un solo piso, son pequeñas y modestas, a veces con problemas de espacio si la familia es muy numerosa, muchas están construidas con piedra y arcilla y techos de losa, las más pobres son construidas con argamasa o madera y techos de paja o de madera también, las casas de los nobles o las familias más adineradas de la ciudadela suelen tener 2 pisos y están construidas con piedra y gruesas columnas de madera y los techos son de losa. En el extrarradio predominan los huertos de hortalizas, verduras, girasol, lúpulo, y también se pueden encontrar varias granjas con todo tipo de ganadería.

LEYENDA (ver mapa adjunto) : [///////] → Retretes, **1** → Pozo, \* → Bosque.

- |  |  |
|--|--|
| 1→ Casa Normal (1 cuadrado en el mapa) | 11→ Farmacia                               |
| 2→ Taberna "La Dulce Tizona"           | 12→ Hospital Hermanas de Santa Maria       |
| 3→ Posada "Casa Velasco"               | 13→ Biblioteca                             |
| 4→ Taberna "El Jinete Oscuro"          | 14→ Mercado                                |
| 5→ Herrería                            | 15→ Barracones                             |
| 6→ Herrería del ejército               | 16→ Iglesia                                |
| 7→ Tienda de ropa/telas                | 17→ Capilla                                |
| 8→ Plaza Mayor                         | 18→ Tienda de comida fresca                |
| 9→ Cementerio                          | 19→ Casa grande                            |
| 10→ Castillo                           | 20→ Taberna/Posada "El Rincón del Viajero" |





MAPA DE NAVAHERMOSA

## CAPÍTULO 1º “LLEGADA A NAVAHERMOSA”

**Viernes 10 de Enero del año 1230, Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla:**

### ESCENA 1: DE VIAJE POR IBERIA

Los Pjs tras una dura jornada nocturna acaban de atravesar los Montes de Toledo luchando contra una fuerte ventisca y viéndose obligados a refugiarse del amanecer en una cueva nada más atravesar los montes. La combinación de fuertes rachas de viento, nevadas de 40 cm de espesor y las bajas temperaturas han sido los mayores problemas de los Pjs durante las últimas noches de viaje por Iberia.

Los Pjs se levantan sobre las 19:30 de la tarde (se quitan 1Pto de Sangre), ya ha oscurecido por completo y parece que el temporal ha amainado bastante, pero todavía llueve y el viento es moderadamente fuerte. Los Pjs miraran el mapa de la región, ya están a pocas noches de Toledo pero las ventiscas y las bajas temperaturas hacen difícil la caza ya que apenas hay gente por los caminos y los animales se guardan del temporal, encontrar refugio tampoco es fácil, ya que las nevadas ocultan la mayoría de las entradas a las cuevas y los refugios que podrían servir de cobijo diurno a un vástago. El viaje será lento, llevan varias noches viajando y acampando en cuevas y refugios improvisados y las provisiones se acaban, el tiempo parece empeorar... lo mejor sería encontrar rápido una zona civilizada en la que descansar unos días y reponerse, aprovisionarse y seguir camino a Toledo capital. El sitio más cercano que los Pjs ven en el mapa es el condado de Navahermosa a unas 5 horas de camino desde donde se encuentran situados, deben ir a pie ya que el último caballo les sirvió como alimento la noche anterior, recogerán su equipo y se dirigirán hacia allí.

### ESCENA 2: LLEGADA A LA CIUDADELA

Tras 5 horas de lluvioso viaje, el humo de las chimeneas advierte a los Pjs que ya están muy cerca de Navahermosa. *\*(Los Pjs deberían mejorar su aspecto mediante el gasto de la sangre 6 - Autocontrol (camino humanidad) 8 - Autocontrol (resto de caminos).)*

Divisan a lo lejos los portones de la zona sur de la ciudadela y se acercan poco a poco, un inmenso muro de roca gris de 2,5 metros de altura rodea toda la ciudad, los 2 grandes portones de madera sobresalen 1m por encima del muro y se unen en forma de arco. Tres guardias custodian las puertas, llevan cotas de malla con una carcasa larga roja por encima, en el pecho llevan un águila negra bordada como blasón, uno de ellos lleva yelmo, a los otros dos la malla les cubre la cabeza pero a los 3 se les ve el rostro, van equipados con espadas anchas y escudos de infantes con el mismo emblema que portan sus carcasas, llevan guantes y botas de cuero negro, utilizar con éxito **Visión del Alma** revelará a los Pjs que los Guardias son humanos. Nada más se acerquen los Pjs unos metros les darán el alto, los guardias hablan castellano antiguo o latín (la lengua más común utilizada en la ciudadela es el castellano antiguo o el latín (el Dj debiera pedir tiradas de lingüística si los Pjs no son de Iberia o no dominan lo suficiente estos idiomas):

*-Guardia: Buenas noches viajeros, parece que las cosas no les han ido muy bien, ¿de donde vienen y que les trae por Navahermosa?.*

*\*Los Pjs debieran superar una tirada de **Carisma+Subterfugio Dif 5 (4 si gastaron sangre en mejorar su aspecto)** para hacerse pasar por mortales sin levantar sospechas y representar la calidad de la mascarada ateniéndose a las consecuencias del fracaso de la tirada, uno de los soldados tirará por cada Pj **Percepción+Alerta Dif 6 (7 si los Pjs gastaron sangre en mejorar su aspecto)** ya que tiene ordenes directas del capitán de la guardia de examinar bien a los extraños viajeros que llegan de paso a la ciudad y de ver algo “extraño” debería dejar pasar a los viajeros e inmediatamente avisar al capitán lo más rápido posible. Los Pjs debieran contestar educadamente mientan o no a los soldados, si no lo único que conseguirán será una mala contestación y se les negará la entrada a la ciudad (podrían acceder a ella furtivamente saltando el muro). si los Pjs insisten en luchar contra ellos uno dará el toque de alerta y al cabo de **4 turnos** aparecerían 30 soldados más el capitán de la guardia y apresarían al grupo de Pjs, si esto llegase a*

ocurrir, los Pjs serían trasladados encadenados hasta el castillo y pasarías directamente desde aquí a la escena número 4\*.

Los guardias se mostrarán amables con los Pjs y estos simplemente deberían contestar educadamente a sus preguntas para poder entrar sin problemas en la ciudad.

*-Guardia: ¡Dios bendito! es un milagro que hayan logrado sobrevivir a este temporal, pasen y disfruten de la hospitalidad de nuestra ciudadela, sigan el camino principal, está señalado como la calle Castilla, todo recto hasta el primer cruce, allí haciendo esquina se encuentra "La Dulce Tizona", una buena taberna donde podrán calentarse por dentro y descansar un rato, en la taberna encontraran información sobre posadas o albergues donde alojarse. Abrid las puertas! (grita el guardia), no busquen problemas, vallan con Dios.*

Los portones se abren de par en par, 3 guardias más guardan la entrada desde el interior de la ciudadela, saludaran a los Pjs y en cuanto estos crucen las puertas los caballeros comenzaran a cerrarlas de nuevo. Un largo sendero de piedra lisa de color grisáceo claro se extiende a lo largo delante de los Pjs, a cada lado del camino el suelo todavía tiene una capa de 5cm de nieve, aunque las lluvias constantes han hecho desaparecer casi toda la nieve dejando barrizales por todas partes, un letrero de madera con las letras laboriosamente grabadas, de un metro de altura y clavado en el suelo indica que los Pjs se encuentran en la calle Castilla, la calle principal de la ciudad. De cada lado del sendero hay una zona con muchas casas, los candiles y las velas lucen en el interior de algunas, la mayoría de las viviendas son pequeñas, de piedra y con tejado de losas aunque también se pueden ver algunas casas más pobres construidas con madera o argamasa y con techos frágiles, hay varias callejuelas que dan acceso a las barriadas de casas a ambos lados de la calle principal.

### ESCENA 3: LA DULCE TIZONA

Apenas se encuentran con gente en el trayecto, solo se cruzarán con un vagabundo borracho que les pedirá limosna y con un transeúnte que porta un candil encendido y que se dirige hacia su casa (los Pjs podrían alimentarse con alguno de estos dos recipientes sin problemas siempre que lo hagan cautelosa y sigilosamente). Tras recorrer unos 500m a pie con ligeras lluvias los Pjs llegan al primer cruce como los guardias les habían indicado y a la izquierda del camino principal encuentran la taberna. El cartel cuelga de encima de la puerta de madera, tiene dibujado una gran espada reluciente entre dos jarras llenas de cerveza y una banda en la que pone "La Dulce Tizona", la taberna está construida con piedra y argamasa, tiene 2 pisos y un buen tejado de losas grandes, sale humo de la chimenea, se oye música y alboroto de gentío dentro del local y se ve luz a través de los finos cortinajes que cubren los ventanales, los Pjs se disponen a entrar.

Los Pjs abren la puerta de la taberna y entran, lo primero que ven es una gran sala llena de gente, la barra está a la izquierda nada más entrar y el tabernero (un hombre de mediana edad llamado Pedro) no para de servir vino y cerveza a los clientes, un grupo de tres músicos (violinista, flautista y arpa) se encuentra situado en la esquina inferior derecha tocando música alegre, hay unas 12 mesas de madera de roble oscuro con 6 sillas cada una repartidas por el local y casi todas parecen estar ocupadas (una sin ocupar, pero cerca de la chimenea), justo enfrente de la puerta hay una chimenea de piedra con una gran fogata que calienta la taberna (los Pjs deben superar una tirada de **Coraje dif 6** para no caer en el **Rotschreck** si quieren sentarse en la mesa que no está ocupada ya que se encuentra cerca de la fogata de la chimenea), dos hermosas damiselas (Helena y Rosa María, hijas del tabernero) sirven las bebidas en las mesas, hay gente bebiendo de pie y otros en taburetes borrachos con la cabeza pegada a la barra o encima de una mesa, la gente bebe, ríe y charla y apenas reparan en la entrada de los Pjs en el local, la mayoría de los clientes parecen trabajadores, artesanos o agricultores y granjeros, también hay algún comerciante y artista pero ningún caballero o noble. Los Pjs deberían pedir algo de beber en la barra o sentarse en la mesa desocupada y esperar a que una de las dos hijas del tabernero valla a servirles.



Puede que los Pjs estén interesados en reunir un poco de información sobre la ciudad, debieran superar una tirada de **Carisma+Investigación dif 4** para extraer información de los clientes o el tabernero sin alarmarlos y poder sacar alguna conclusión interesante de la información y separar la información cierta de la falsa, lo que los Pjs averigüen depende del número de éxitos que saquen en la tirada de investigación anteriormente mencionada.

**1 Éxito:** El condado de Navahermosa tiene casi mil habitantes, la mayoría viven en la ciudadela y el resto en el extrarradio en casas al lado de sus granjas o huertos. La mayoría de la gente son granjeros, agricultores o artesanos, también hay artistas y una orden de caballería llamada Orden del Águila Negra capitaneada por el valiente caballero Fernando Rodríguez. La ciudad es muy activa y tiene casi de todo, comercios, tabernas, posadas, tiendas, herrerías, biblioteca, hasta un castillo, todo aquel que la visita coincide en que es una versión empequeñecida de la ciudad de Toledo. La religión predominante es el cristianismo y las lenguas el castellano antiguo y el latín.

**2 Éxitos:** El noble que gobierna Navahermosa es el anciano Conde Salvador del Valle leal servidor y amigo de los Reyes Alfonso VII y Fernando III de Castilla, luchó bravamente en las cruzadas contra los moros y se ganó el condado de Navahermosa, ahora el conde se encuentra al borde de la muerte a los 73 años de edad y bajo una fuerte enfermedad, su hijo Francisco del Valle es su sucesor y único heredero. La familia vive en el castillo, aunque Francisco del Valle y su esposa también poseen una bella casa en la ciudadela.

**3 Éxitos:** Diego García es un gran hombre, es el consejero de la noble familia y vive en el castillo al cuidado del conde, se dice que también es de sangre noble, es un hombre carismático, educado y muy sociable, aunque se le ve muy poco por la ciudadela y siempre que la visita lo hace después del atardecer. Diego García se ha ganado el aprecio y la confianza de la mayoría de la población del lugar por su gran carisma y por que muchos de los últimos proyectos que se han realizado en la ciudad y en sus alrededores han sido idea suya y a las gentes de Navahermosa les han encantado, por ejemplo la construcción de una gran biblioteca, las reformas del castillo, el hospital y la iglesia, la ciudad regularmente limpia, más seguridad.

**4+Éxitos:** Algunos de los hechos y hazañas de Fernando Rodríguez y de Diego García contados por los clientes de la taberna revelan al Pj que hay una muy alta posibilidad de que estos sean vampiros, el hijo del conde Francisco del Valle es visto diariamente a la luz del sol por mucha gente y eso elimina la posibilidad de que sea un cainita, y sobre su padre el conde se descarta casi totalmente la posibilidad de que sea un miembro de la estirpe.

Una vez los Pjs se hayan informado un poco sobre la ciudad y estén reunidos compartiendo lo que han oído o estén hablando de sus propios planes serán abordados por un hombre que se presenta como Martín Sierra, es un hombre de unos 35 a 40 años con el aspecto bastante descuidado, de complexión delgada y 1,70m de estatura, lleva el pelo en media melena suelta de color negro con canas y una barba rasurada también negra y canosa, su piel es morena y sus ojos negros, viste unos pantalones de tela marrones con una camisa blanca bastante sucia, lleva un cinturón de cuero con cuatro bolsitas de tela atadas a él y una parca de terciopelo negra que le llega por debajo de las rodillas, calza unas botas de cuero marrones. El hombre dice ser un curandero estudioso de la medicina que se dedica al comercio y al trueque en su tiempo libre, (**un solo éxito** en una tirada de **Fuerza de Voluntad dif 6** revelará a los Pjs que Martín Sierra miente respecto a su profesión, ya que este está utilizando **"Palabrería"** acción descrita en la página 190 del manual básico). El hombre comenzará a sacar del interior de la parca todo tipo de objetos y materiales poniéndolos sobre la mesa o la barra, intentando vendérselos a los Pjs.

-Martín Sierra: ¡o humildes viajeros! Espero que mi mercancía pueda servirlos de ayuda, tengo hierbas medicinales, amuletos, excepcionales dagas mágicas de hojas Damascenas forjadas por los mejores herreros de Damasco con el "acero estelar" y mapas actualizados de la ciudad ¡a precios muy populares!

Superando una tirada de **Percepción+Herbolaria/Medicina dif3** el Pj se dará cuenta de que las hierbas medicinales son simples hierbajos del campo, superando una tirada de **Percepción+Ocultismo dif3** el Pj se dará cuenta de que los amuletos no son más que simples baratijas de chatarra, superando una tirada de **Percepción+Armas CC dif3** el Pj se dará cuenta de que las tan preciadas dagas mágicas no son más que simples dagas de hierro, los mapas de la ciudad son auténticos. Si los Pjs superan algunas de estas tiradas mencionadas anteriormente se habrán dado cuenta de que Martín Sierra no es más que un farsante ratero que intenta estafarles y que los productos que vende son puras heces de buey, pero los mapas de la ciudadela que vende el individuo no son falsos (Sierra mismo jurara y perjurar que los mapas son auténticos si es que los personajes se ven interesados en comprarlos pero no se fían de él al ser descubierto intentando estafarles -**¡señor os juro que los mapas son auténticos, preguntad a cualquiera en la taberna!**) y puede que los Pjs estén interesados en hacerse con una o más copias, si es así Martín Sierra (que no tiene un pelo de tonto) les pedirá 1 maravedí de plata por cada copia (lo cual es una descarada estafa), si los Pjs quieren regatear para intentar comprar la copia más barata deben superar en éxitos a Martín en una tirada enfrentada de **Manipulación+Comercio dif 4**, 1 Éxito = 10%, 3 Éxitos = Precio Mínimo, 5 Éxitos = El mercader acepta una pérdida, los Pjs también podrían utilizar medios vampíricos para conseguir el mapa. Si los Pjs obtienen una o varias copias, el Dj entregará una fotocopia del Mapa de Navahermosa a los Pjs.

Justo cuando los pjs y Martín Sierra acaban de cerrar las negociaciones la puerta de la taberna se abre y entran tres soldados de la guardia, casi todos en la taberna reparan en su entrada, pero todo sigue con normalidad, dos de los soldados llevan los mismos ropajes y armaduras que los de la entrada a la ciudadela, van sin yelmo son jóvenes, altos y robustos y llevan el pelo rasurado al mínimo, el tercer soldado es aun más alto y fuerte que los otros dos (1,85cm) y también parece bastante más mayor, es un hombre de unos 40-45 años de edad, en su cara se reflejan las cicatrices de muchas batallas y su mirada infunde respeto, lleva una larga melena negra suelta, barba negra no muy larga, gruesas cejas negras, su tez es blanca tirando a pálida. Este caballero no viste igual que los demás, lleva armadura pesada y la carcasa de tela que cubre parte de la armadura es de color negro y el emblema del águila es de color rojo, lleva una larga capa roja, los escudos son iguales pero la espada de este tercer soldado es aun más grande que la de los demás, lleva el yelmo debajo del brazo, superar una tirada de **Inteligencia+Política dif 4** revelará al Pj que es el Capitán de la Guardia de la ciudad y de la orden de caballería del Águila Negra (Fernando Rodríguez), un resultado de **3 Éxitos o +** en una tirada de **Percepción+Alerta dif6** o utilizar con éxito **Visión del Alma** revelará a los Pjs que el capitán es un vampiro y si los Pjs se fijan los dos soldados que le acompañan son ghouls.

Los dos ghouls se dirigen a pedir bebidas a la barra mientras el capitán hecha una mirada rápida por toda la taberna y localiza a los Pjs, (utiliza **Visión del Alma** y ve que son cainitas) \*(tanto si los guardias de la entrada de la ciudad vieron algo "extraño" en los Pjs como si no, el capitán de una manera o de otra tiene conocimiento de que nuevos viajeros han llegado a la ciudadela, lo más probable es que el capitán pasara por las puertas y los guardias le informaran de las nuevas)\*, justo en el momento en que los ve se dirige hacia ellos con paso firme, los Pjs se darán cuenta de que Martín Sierra recoge todas sus baratijas frenéticamente metiendoselas en los bolsillos y murmurando para sí:

-Martín Sierra: ¡Maldita sea mi suerte!, Don Fernando nooo, ¡heces de mula Don Fernando noo!.

Para cuando Sierra acaba de maldecir y recoger sus baratijas Fernando Rodríguez está situado justo detrás de él, Sierra se da la vuelta y se queda petrificado de miedo delante de la cara del capitán diciendo:

-Martín Sierra: Buu-ee-nas noo-ches Don Fer-nando, lee juu-ro quee no estaba haciendo nada malo, se lo juro señor...

Fernando Rodríguez le interrumpe de inmediato, el tono de su voz es muy grave:

-Fernando Rodríguez: desaparece de mi vista ahora mismo Sierra bribón, antes de que me arrepienta.

-Martín Sierra: siiiii señor, ahora mismo me iba señor, señores, señor, buenas noches.

Sierra desaparece del local con la rapidez de un galgo, el capitán deja su yelmo encima de la mesa/barra y comprueba que nadie les presta demasiada atención, mira fijamente a los pjs y se dirige a ellos:

*-Fernando Rodríguez: Buenas noches cainitas, soy Don Fernando Rodríguez capitán de la Orden del Águila Negra y el alguacil de Navahermosa, ¿de donde vienen tan especiales viajeros? ¿qué les trae por nuestra humilde ciudadela?(una vez los pjs hayan respondido a las preguntas el capitán proseguirá), tengo ordenes directas de mi señor el Barón Diego García, máxima autoridad cainita del condado, de llevar ante su presencia a todos los miembros de la estirpe que se presenten en la ciudadela o alrededores, no tenéis nada que temer, es por razones de seguridad entendedlo, debéis acompañarme sin oponer resistencia si no me veré obligado a llevaros por la fuerza y seréis acusados de violar la 2ª Tradición y habéis de saber que el Barón García es un vástago muy conservador con Las Tradiciones, así pues acompañadme al castillo, la entrevista será rápida y pronto podrán ocuparse de nuevo de sus asuntos en la ciudad.*

El capitán recogerá su casco y esperará a que los Pjs se levanten de la mesa o de donde estén situados para que le sigan, si estos le siguen Fernando Rodríguez hará una señal con la cabeza a los dos soldados que están acabándose las consumiciones y saldrán detrás de los Pjs. Si los Pjs se niegan a ir con el alguacil este usará sus poderes de Dominación y si esto no sirve avisará a los dos soldados con un gesto girando la cabeza hacia la calle, los soldados saldrán fuera de la taberna y entrarán 6 guardias humanos más los dos ghouls e intentaran apresar a los Pjs, si estos luchan seguirán llegando guardias hasta que los apresen o maten, si esta barbaridad llegara a ocurrir los Pjs o sus cuerpos serían trasladados encadenados hasta el castillo y pasarías directamente desde aquí a la escena número 4\*.

#### ESCENA 4: HACIA EL CASTILLO

Los Pjs salen a la calle junto con el alguacil y los Ghouls, hay 6 soldados más montados en esbeltos corceles negros, hay 3 caballos (más uno por cada personaje que juegue la aventura) sin jinete, el corcel de Fernando Rodríguez lleva una barda roja con el emblema del águila bordada entera en negro, los de los soldados y los que le tocan a cada Pj van sin barda. Los pjs montarán los caballos \*(tiradas respectivas si son necesarias)\* y comenzaran a galopar con el Alguacil, uno de los ghouls y un hombre delante de ellos, un hombre a cada lado y tres hombres y el ghoull restante en la retaguardia. Siguen el camino principal (calle Castilla) todo recto, el panorama es más o menos el mismo a ambos lados del camino que vieran a la entrada de la ciudad sólo que hay menos luces encendidas dentro de las casas (ya son las 2:30), si los Pjs preguntan algo a alguno de los hombres a alguno de los ghouls o al capitán este les responderá diciéndoles que no hagan preguntas, todo a su debido tiempo, ahora deben limitarse a cabalgar en silencio siguiendo a los caballeros. Cuando han recorrido 500 metros aproximadamente divisan a lo lejos lo que parece una profunda zona arbolada, unos metros más adelante verán que se trata de un pequeño pero profundo bosque, tras pasar por unas callejuelas entre unas casas en la esquina de la calle principal con la "calle del Bosque" siguen un sendero por el cual se accede al interior del este.

## CAPÍTULO 2º "EL PROBLEMA DE DON DIEGO"

*Sábado 11 de Enero del año 1230, Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla:*

#### ESCENA 5: EL BOSQUE

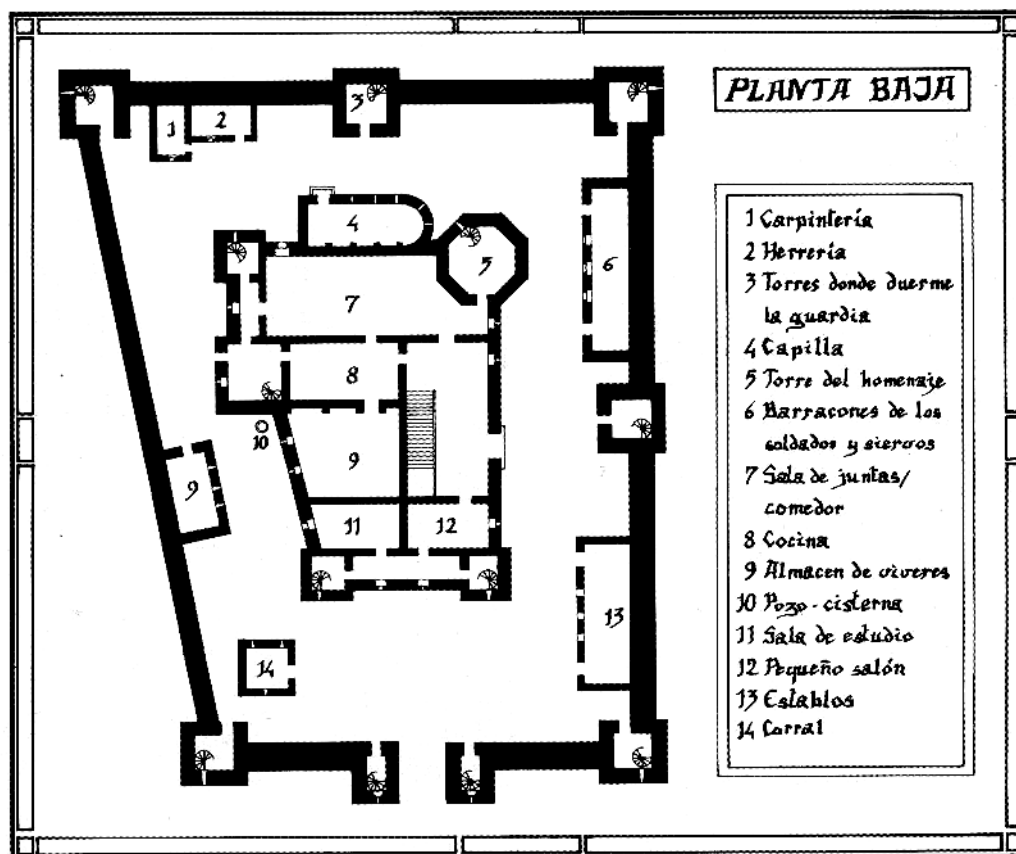
Los Pjs, los soldados y el capitán se adentran en el oscuro bosque a través de un sendero completamente bordeado a ambos lados por gruesos y espesos árboles, solo en cortos tramos el grosor de las copas de los árboles deja que se

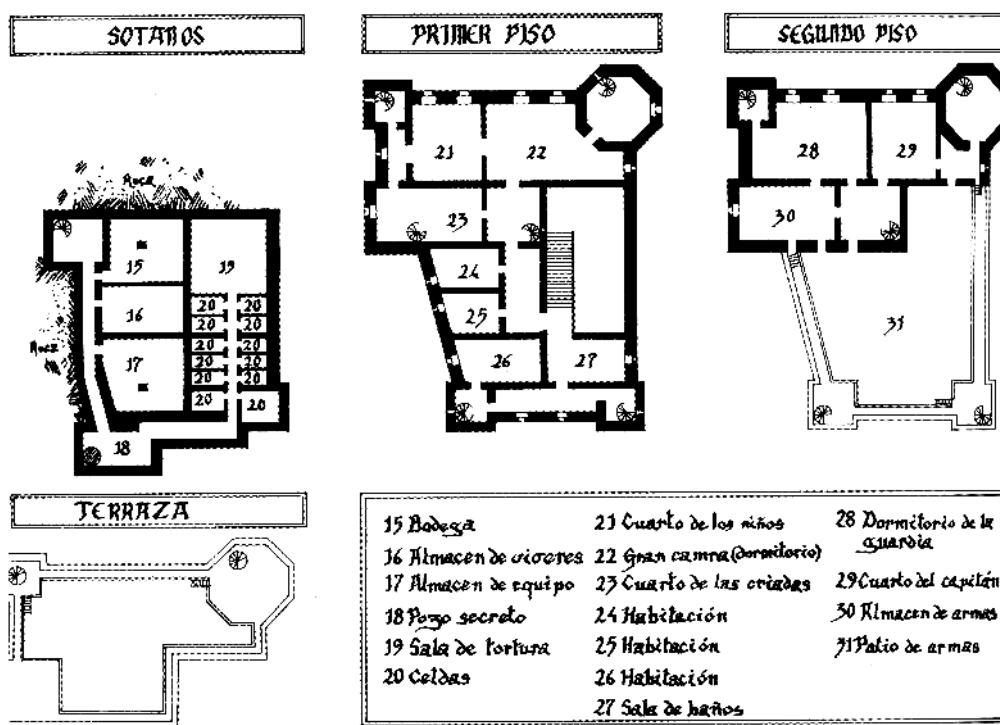
divise el cielo y se vea la brillante luz de la luna llena, está demasiado oscuro, aminoran la marcha, tres de los hombres encienden un candil, se cruzan con una lechuza gris que les mira fijamente apostada en la gruesa rama de un roble, los lobos aúllan, los murciélagos revoltean, los árboles crean sombras aterradoras debido a la luz de los candiles, hay mucha nieve en los árboles y el suelo y también grandes barrizales, el bosque se vuelve cada vez más tenebroso y a medida que avanzan el camino principal se ramifica en varios senderos un poco más pequeños, sin conocer el camino sería muy fácil perderse en este bosque. Tras pasar 30 minutos cabalgando lentamente sin desviarse ni una vez del sendero principal los Pjs divisaran a unos pocos metros de distancia las altas torres de piedra, los largos muros y el portón principal del castillo. Unos soldados apostados en las dos torres que hay a cada lado del portón principal ven llegar al grupo cabalgando y uno de ellos grita:

*-Soldado: ¡Abrid las puertas!, viene Don Fernando, ¡abrid las puertas!*

Los impresionantes portones de madera de más de tres metros de altura comienzan a abrirse lentamente delante de los Pjs y sus acompañantes, estos se disponen a entrar al patio del castillo.

#### MAPAS DEL CASTILLO DE NAVAHERMOZA:





## ESCEÑA 6: EL CASTILLO

El grupo cruza las puertas cabalgando en la misma formación, los soldados encargados de abrir los portones de acceso al castillo dan las buenas noches al grupo. En el centro del está situado el castillo, una alta torre de tres pisos, se dirigen hacia la derecha dirección a los establos, pero si se fijan hacia la izquierda verán un corral construido con roca y madera. Al llegar a los establos los Pjs verán que hay unos 25 caballos allí y alguna mula, el grupo desmonta y los soldados humanos se encargan de atar a los caballos, el alguacil pide a los Pjs que por favor le acompañen al interior del castillo y se dirigen junto con los ghouls todo recto hacia la entrada principal a la torre. Ahora los Pjs tienen una mejor perspectiva de visión del castillo, pueden ver que se extiende unos 200 metros a lo largo, hay tres torres con soldados a lo largo del muro y unos barracones a unos 50 metros de distancia del establo.

Tras llegar a la puerta del castillo los ghouls se separan del grupo y se dirigen hacia los barracones, Fernando Rodríguez y los Pjs se paran junto a la puerta de grueso hierro de color negro que da acceso al interior de la torre, el alguacil llama a la puerta, se abre un pequeño ventanuco corredero protegido por finos barrotes, el rostro de un sirviente asoma del otro lado, mira al alguacil y a los Pjs, el ventanuco se cierra, se escuchan los ruidos de llaves y cerraduras y acto seguido la puerta se abre ante ellos. El hombre que les recibe es el jefe de la servidumbre (Julio Torres, ghoul), un hombre de unos 50 años de edad, de estatura alta y de complexión gruesa, viste una larga y amplia túnica azul oscura de manga larga con otra más fina de color blanco, abierta y sin mangas por encima, el hombre lleva el pelo rasurado y es de color castaño oscuro y lleva la cara bien afeitada, calza unos botines de piel negros y lleva consigo un voluminoso mazo de grandes llaves.

-Julio Torres: Buenas Noches Don Fernando, buenas noches señores.

-Fernando Rodríguez: Buenas noches Julio, avisa al Barón Diego de mi llegada y dile que unos viajeros que acaban de llegar a la ciudad me acompañan, (dice en voz baja) son de la sangre.

-Julio Torres: Si señor, el Barón se encuentra revisando unos documentos en la sala de juntas, pasen y síganme, anunciare su llegada.

Los Pjs y el capitán pasan al interior del recibidor, el ghoul cierra la puerta y se dirige todo recto hacia la puerta de madera de la habitación 7 (ver mapa del castillo), el recibidor es un habitáculo bastante grande pero sencillo, los Pjs pueden ver frente a la puerta unas escaleras de madera oscura que llevan al 2º piso de la torre, el suelo es de piedra gris oscura lisa y está cubierto en gran parte por una alfombra roja, hay dos tapices de tela colgados de las paredes, uno a media altura de la escalera con fondo amarillo lleva bordado el blasón de la familia del Valle linaje con origen en las montañas de Santander, el escudo lleva en campo de oro, un roble de sinople (verde) con un lobo pasante de sable (negro) al pie del tronco y bordura de plata con ocho cabezas de águila de sable chorreando sangre. El otro tapiz, colgado de la pared que esta al lado de los Pjs, con fondo rojo porta el escudo de Toledo con el imponente águila negra simétrica con corona dorada y roja y el escudo con los castillos y los leones en su pecho en blanco, amarillo y rojo en representación a la reciente unión del reino de Castilla con el reino de León (el Dj podría pedir tiradas de aquí en delante de **Inteligencia+Academicismo/Sabiduría Popular dif4** a los Pjs que estén interesados en reconocer estos escudos de armas de los apellidos y los blasones del ganado y no estén muy familiarizados con estos temas). En el techo una pequeña lámpara de velas cubiertas por cristales forjada en hierro negro cuelga de una cadena e ilumina tenuemente la habitación, dos candiles apagados cuelgan de las paredes de piedra, un grueso cortinaje azul oscuro tapa el único ventanal que hay en la sala.

#### ESCENA 7: EL BARÓN DIEGO GARCÍA

El ghoul Julio Torres abre la puerta de la sala de juntas, los Pjs y el capitán esperan unos metros detrás de él, entra en la estancia y dice:

*-Julio torres: Su Excelencia, el señor Fernando Rodríguez pide verle, viene acompañado de unos viajeros, Don Fernando dice que son de la sangre.*

*En el interior de la sala una voz responde:*

*-Diego García: ¡oh!, que agradable sorpresa, bien Julio, hazlos pasar, ¡ah! y sírvenos algo de beber.*

El ghoul se dirige al alguacil y a los Pjs y pide que le acompañen, entran en la sala de juntas, la sala es aun más grande que el recibidor y está admirablemente decorada, la pared está cubierta por varios tapices como los vistos en la sala anterior y también algunos cuadros, entre los tapices se encuentra de nuevo el escudo de armas de la familia del Valle, también está el de la familia García sobre un fondo de tela dorado, el escudo es acuartelado, 1º y 4º de rojo con una mano apalpada de hombre y en punta ondas de mar de azul y plata, y 2º y 3º de azul con un lucero de ocho rayos de oro, el tapiz más grande está situado justo enfrente de la puerta de entrada a la sala, lleva bordado laboriosamente el blasón del clan Lasombra (ver Pág. 56 del manual), (el Dj podría pedir tiradas de **Inteligencia+Sabiduría Popular/Ocultismo dif 3** a los pjs que no pertenezcan al clan Lasombra o que no lleven tiempo como vástagos para reconocer el escudo de armas de los Magisters), también hay retratos del Conde y su familia, uno del Barón Diego y varias pinturas que representan las cruzadas contra los moros, la habitación tiene varios muebles de bronce y madera tallados con motivos religiosos (querubines, ángeles, cristos, cruces) y militares (armaduras, armas, escudos), hay una lámpara de hierro negro como la del recibidor pero aun más grande y sin ninguna vela encendida, la cámara está iluminada por varios candelabros de oro y plata y candiles distribuidos por varias zonas de esta, hay un par de estanterías de madera oscura bastante grandes repletas de gruesos tomos de diversos temas, también se pueden encontrar repartidos por la estancia varios ejemplares de animales disecados (un lobo, cabeza de toro, un ciervo, cabeza de caballo), los gruesos cortinajes negros con bordes rojos que van desde el techo hasta el suelo de piedra gris de la cámara están corridos de par en par dejando los ventanales al descubierto y filtrando a través de ellos la brillante luz de la luna llena, una gran alfombra roja y amarilla cubre casi todo el suelo, una larga y reluciente mesa de madera marrón oscura esta situada en el centro de la sala con sillas a los lados y en los frentes.

El Barón está sentado en la cabecera de la mesa en una gran silla de madera magníficamente tallada, una cabeza de águila con una corona sobresale por encima del respaldo de la silla, en el reposabrazo derecho la garra del águila porta un ankh y en el izquierdo una espada (emblemata del escudo Lasombra), sobre la mesa se encuentran amontonados un montón de pergaminos y algunos libros.

El Barón Diego García aparenta unos 35 años de edad y su rostro es extremadamente bello, tiene el pelo negro y largo peinado hacia atrás, sus cejas y sus ojos también son negros lo que resalta aun más su pálido y fino rostro, la vestimenta es amplia y le cubre casi el cuerpo entero pero parece un hombre de buena complexión física, lleva una larga capa roja que llega hasta el suelo unida de lado a lado con un broche de oro en forma de ankh y vestida por encima de una larga túnica negra de cuello alto, un cinturón de color rojo bordea la cintura y cae por encima de la túnica, lleva calzado bajo de piel de color negro, en las manos tiene varios anillos lisos de oro y plata y en el cuello una cadena con una cruz de oro. Los pjs encuentran a este cainita muy interesante y atractivo (Presencia Inconsciente→ Un Pj puede suprimir este efecto secundario de **Presencia** durante 1 escena mediante el gasto de **1Pto de FV** o superando en Presencia al Lasombra).

El Ghoul Julio Torres hace una reverencia diciendo: **-JT: Su Excelencia**, y desaparece de la sala por la puerta que da a la cámara nº8 (ver mapa).

El alguacil hace una reverencia y dice:

**-Fernando Rodríguez: Buenas noches Su Excelencia**

**-Diego García: Buenas noches Don Diego** -contesta el barón- (los Pjs no hablarán ni harán nada hasta que sean presentados al noble, el narrador podría pedir tiradas de **Inteligencia+Etiqueta dif5** para saber como comportarse delante de un noble y/o tiradas de **Carisma+Etiqueta dif6** para ver cuan refinados serán sus modales delante del noble si lo que pretenden es dar una imagen educada).

**-Fernando Rodríguez: Estos son** (nombre y procedencia de cada Pj), (cada Pj debiera hacer una reverencia y decir "Su Excelencia" cuando el alguacil diga su nombre, el Barón examina profundamente a cada Pj (**Visión del Alma**) y cada vez que uno le dice "Su Excelencia" este asiente con la cabeza), *estos cainitas dicen ser viajeros que están de paso en la ciudad, han llegado esta misma noche, los traigo ante vuestra honorable presencia cumpliendo con vuestras ordenes y haciendo respetar la 2ª Tradición.*

**-Diego García: Que Dios os bendiga Don Fernando honorable Caballero y guardián de las Antiguas Costumbres, me gustaría charlar un rato a solas con tan especiales visitantes, puedes retirarte y seguir con tu cometido.**

**-Fernando Rodríguez: Vuestros deseos son ordenes su Excelencia.** – hace otra reverencia, da las buenas noches a los Pjs y se retira por la puerta que da al recibidor- En ese momento entra el Ghoul Julio Torres por la puerta que da a la cocina, este porta una bandeja con (nº de copas = a los Pjs +1), relucientes copas de plata con brillantes rubíes verdes incrustados en los bordes y las coloca sobre la mesa delante de (nº Pjs) sillas, el Barón dice con tono solemne:

**-Diego García: Soy el Barón Diego García, chiquillo de Doña Beatriz Díez, soy la máxima autoridad cainita del condado de Navahermosa y sirvo lealmente a Silvestre de la Ruiz Señor de Iberia y a su chiquillo el Guardián de la Fe Ambrosio Luis Monçada bajo las ordenes de mi buen amigo Eleazar de Polanco actual Príncipe de Toledo.**

La voz del barón adquiere un tono más amable y carismático (Don Diego utiliza **Fascinación** durante toda la escena (Presencia 1 y obtiene 4 éxitos), a los Pjs les parece sensacionalmente bello y fascinante y centraran toda su atención en él aceptando de buen grado todo lo que dice (ver la Pág. 167 del manual básico para superar este efecto):

**-Diego García: Sentaos y bebed, no recibimos muchas visitas de los condenados en el condado, me gustaría saber algo más sobre vuestras no-vidas, ¿a que os dedicáis, cual es vuestro linaje, que edad tenéis, a quien servís y que os trae por Navahermosa?**

El Dj podría pedir tiradas de **Carisma+Expresión dif 5** (-1 si el Pj superó la tirada anterior de Carisma+Etiqueta) si los jugadores del grupo no son muy interpretativos, el nº de éxitos determinará lo bien que se expresan y lo bien que simpatizan con el barón. También podrían realizar tiradas de **Carisma+Subterfugio dif 6** los Pjs que hayan superado el efecto de la **Presencia** y que por cualquier razón

quieran ocultar sus verdaderas motivaciones sin levantar sospechas, cada copa de sangre otorga **1Pto** de Sangre a cada pj.

Pasado un rato charlando y una vez el Barón se haya asegurado de que los Pjs solo están de paso, que no están en la ciudadela con oscuras intenciones, de que no son espías de otros Príncipes y de que nadie espía la conversación furtivamente (enviando a sus ghouls a proteger todas las entradas a la cámara) comenzará a hablar a estos en un tono más serio:

*-Diego García: Como antes os dije sirvo al Príncipe de Toledo Eleazar de Polanco uno de los caudillos del clan en la reconquista en la Sombra contra los Ashirra, Polanco y yo hemos sido compañeros desde hace muchos años pero hace bien pocos que gobierna como príncipe en la capital. El anterior príncipe de Toledo, el Lasombra Tercio Bravo, abandonó su cargo instigado por De Polanco lo cual a creado un importante conflicto entre estos dos poderosos cainitas y continuas disputas entre sus seguidores. Bravo se ha visto obligado a retirar a todos los gobernantes a su servicio de las tierras de Toledo, lo que incluye al anterior gobernante de Navahermosa y el que se ha convertido en mi peor enemigo el Ventrue Sixto Baeza, así pues Bravo se ha visto obligado a ceder la mayoría de sus dominios a Polanco, el cual a colocado a sus fieles servidores cainitas del clan Lasombra como gobernantes por todas las tierras de Toledo, por eso estoy aquí esta noche, jugué un papel importante en la caída de Bravo y De Polanco me ofreció el título de Barón y la posibilidad de gobernar cualquiera de los feudos de las tierras toledanas, elegí Navahermosa por estar situada cerca de la frontera con Al-Andalus y ser uno de los más sangrientos escenarios en la reconquista contra los moros y así poder defenderla de estos si de nuevo fuese necesario, fundé la Orden del Águila Negra con este propósito, aunque tras la batalla de las Navas de Tolosa en el año 1212 en contadas ocasiones el condado se ha visto envuelto en una batalla o a sido víctima de un asedio. Aparentemente el condado es gobernado por el Conde Salvador del Valle y prontamente lo será por su hijo Francisco, yo actúo como erudito y consejero de la noble familia a los ojos del ganado pero toda la familia, sus sirvientes y la mayoría de las gentes del lugar están bajo mi absoluto control.*

*-el tono de voz del Barón adquiere un ligero toque de preocupación-*

*-Diego García: Hace tres noches recibí un mensaje del Príncipe Eleazar de Polanco, mi buen amigo me advertía, con casi toda seguridad, de que hay uno o varios espías al servicio de Tercio Bravo en Navahermosa y que algo terrible está apunto de acontecer en noches venideras, no sabe lo que es, pero la ciudadela alberga un oscuro propósito según la Oráculo Malkavian Clara Montoro, Montoro sirve a De Polanco y jamás se ha equivocado en ninguno de sus vaticinios. Yo también desconozco cual puede ser el siniestro propósito que amenaza al condado y debo encontrar alguna forma de evitar que suceda, no es mucho lo que he podido hacer para averiguarlo ya que no puedo fiarme de ninguno de los cainitas que habitan en la ciudadela y alrededores, a Don Fernando Rodríguez ya le conocéis, yo mismo le nombre Capitán de las Águilas Negras y Alguacil del condado por el poder que me ha sido otorgado tras mostrar su valía en la batalla de las Navas de Tolosa destrozando él solo a cinco guerreros Ashirra y salvando la condenada existencia de tres Lasombra que yacían en letargo encadenados a una gran roca esperando a que los primeros rayos del alba acabaran con sus no-vidas, una de esos tres Lasombra era mi sire Doña Beatriz Díez, por lo cual siempre le estaré eternamente agradecido a Don Fernando, si a mi me ocurriese algo seguramente sería él quien gobernase en Navahermosa. En el condado también habita el Capadocio Nicolo Giusceno, este ancillae erudito de la muerte italiano ha servido fielmente durante años a De Polanco y este le envió aquí no hace mucho tiempo bajo mi aprobación, Nicolo quería retirarse de la gran ciudad a un sitio pequeño y tranquilo donde poder estudiar a fondo el tenebroso arte de su clan y así es como acabó aquí al cargo de la biblioteca, ese es su refugio, le conozco desde hace años y siempre ha cumplido con el clan Lasombra y con De Polanco. La Magus Koldun Genoveva está aquí por orden de Monseñor Monçada y es los ojos del clan Tzimisce en esta zona en la lucha contra los Usurpadores, regenta una botica en la zona sur de la ciudadela también atendida por sus ghouls, también la conozco desde hace años y somos grandes amigos. Por ultimo está Zhenai la salvaje, esta extraña cainita lleva aquí desde mucho antes de que Bravo o De Polanco fueran príncipes y nadie que haya intentado echarla de estos bosques lo a conseguido, yo pienso que viene de una subespecie del clan Gangrel ya que se parece mucho a estos aunque utiliza un don distinto con el que domina la naturaleza que nunca le vi hacer a un "Animal", esta cainita si se le puede llamar así, es extremadamente*



territorial, afirma que los bosques de este condado son su dominio, no acata las leyes de los cainitas y ataca a los soldados, a los taladores y a los cazadores y a todo el que se acerca por el bosque sin cautela, he podido dialogar por llamarlo de alguna forma en dos ocasiones con esta salvaje criatura, las dos veces recibiendo el mismo trato y respuestas, acabó rápidamente con todos los soldados de las partidas de caza que se organizaron para atraparla tanto ganado como ghouls, es imposible seguirla por el bosque y menos localizar su refugio, no causa problemas en la ciudadela ya que nunca se acerca a ella, pero en el bosque es sigilosa y letal. Estos son los cainitas que habitan mis tierras y de los cuales no puedo fiarme de ninguno de ellos ni de sus ghouls, ya que cualquiera o incluso varios podrían ser espías que estuvieran conspirando contra Navahermosa. La noche que recibí el mensaje del príncipe De Polanco, envié rápidamente una respuesta pidiendo ayuda a sabiendas de que el príncipe no podría enviar a nadie importante a ayudarme con tan grave problema ya que lo último que queremos los Lasombra es que los demás clanes se enteren de que en estos momentos tenemos espinosos conflictos internos, no he recibido respuesta alguna de ese mensaje y por lo que deduzco nunca llegó a su destino, cuando os vi, tenía la pequeña esperanza de que De Polanco os enviaba para ayudarme a detener lo que quiera que sea lo que ocurrirá en esta ciudadela, pero veo que no es así. Por lo tanto pido vuestra ayuda a cambio de una importante recompensa, tenéis esa opción o la de abandonar la ciudadela esta misma noche, o la de morir definitivamente aquí mismo si desdeñáis alguna de las anteriores opciones, puedo ofreceros riquezas, conocimientos, contactos, recomendaciones en cualquier parte de la Península ya que sin eso no vais a ninguna parte en Iberia, en las grandes ciudades lo que sobran son incautos neonatos que pierden la no-vida noche tras noche bajo los colmillos de otros más fuertes por que no son nadie o por que nadie les protege y vosotros estáis en esa posición, la noche es peligrosa incluso para los que la dominamos, nunca lo olvidéis. Si aceptáis el contrato y descubrís a los espías e impedís que el mal azote las tierras que gobierno también os ofreceré un refugio permanente en el condado y un cargo a convenir si así lo deseáis, así como todo lo que necesitéis y este dentro de mi alcance el poder dároslo, creedme jamás he sido tan generoso como lo estoy siendo ahora y pocas veces se os presentaran oportunidades así en vuestra condenada existencia, aceptad y serviréis al Príncipe de Toledo y al Señor de Iberia los cuales os estarán tan agradecidos como yo, juradme lealtad y servidme fielmente y todo lo que os ofrezco será vuestro.

Cabe destacar que el barón usa **Fidelidad** para asegurarse la lealtad de los Pjs (Dominación 6, ver Pág. 155 del manual básico) justo antes de decir las palabras “juradme lealtad y servidme fielmente” y obtiene 3 éxitos = 1 mes de fidelidad absoluta (dominación no sirve contra Generaciones menores), así pues si los Pjs dicen: “Acepto tu juramento” o “Que tu palabra sea ley para ti” se percataran de que el juramento a sido reforzado sobrenaturalmente, si en el grupo hay algún jugador de menor generación de 7ª no se vera afectado por Fidelidad y será libre de romper el pacto cuando quiera si es que antes lo aceptó. Para los pjs que no acepten la oferta del Barón hay dos opciones más que el mismo les ofreció y que el Dj debiera narrar rápidamente para seguir con el resto de la aventura. Recuerda que los pjs que no se hayan resistido también se encuentran bajo los efectos de la Presencia y es posible que acepten tan buena oferta casi sin pensarlo. Una vez los Pjs hayan aceptado el juramento y la misión que conlleva el barón les dará las siguientes instrucciones:

-Diego García: Nadie debe enterarse de esta alianza al menos hasta que el problema se haya erradicado del todo, volveréis a la ciudadela igual que cuando llegasteis a ella como simples viajeros de paso y a todo el que os pregunte le diréis que os quedareis en Navahermosa hasta la noche del Lunes 13 de Enero donde proseguiréis con vuestro viaje. Seréis mis ojos y mis oídos en el condado, quiero que recorráis la ciudadela investigando sutilmente quien o quienes son espías de Tercio Bravo y que maquiavélico plan pueden traerse entre manos, recoged toda la información que os sea posible, si os encontráis o visitáis a alguno de los cainitas mencionados anteriormente cuidaos de lo que decís, son muy astutos e inteligentes, hacedles saber que ya os habéis entrevistado con el Barón Diego y que este os ha permitido quedaros en la ciudadela hasta la fecha acordada donde visitareis de nuevo al Barón para despediros, el Barón os ha permitido cazar en la Dulce Tizona y alrededores, recordad que sus refugios son sus pequeños dominios y territorios de caza, no busquéis complicaciones y sed absolutamente discretos, si tenéis problemas intentad llegar lo antes posible aquí al castillo y mucho cuidado con el bosque, ahora a la vuelta uno de mis ghouls de máxima

confianza os acompañara hasta la ciudadela, memorizad el trayecto, si no os desviáis del camino principal no os perderéis. En cuanto averigüéis algo importante o consigáis alguna prueba de peso volveréis inmediatamente aquí y me informareis, nadie debe veros yendo y viniendo de la ciudadela al castillo y debéis venir solo si es realmente necesario, tenéis de fecha límite hasta las 10 de la noche del Lunes día 13 y rezarle a Caín para que ya no sea demasiado tarde, no hay tiempo que perder y pronto amanecerá, debéis iros, que el padre Caín este con vosotros.

Los pjs podrán hacerle las ultimas preguntas o comentarios al Barón en este mismo momento, después Don Diego llamará a Julio Torres y le dirá:

-Diego García: Dile a Pablo que prepare (nº de jugadores) caballos, que coja a dos hombres y que acompañen hasta la ciudadela a nuestros invitados, yo mismo les acompañare hasta el patio.

-Julio Torres: Sus deseos son ordenes su Excelencia (reverencia)

El ghoul sale por la puerta que da al recibidor, el Barón y los pjs salen poco después, cruzan el recibidor y salen al patio del castillo, no llueve ni nieva y la luna aun brilla redonda en el oscuro firmamento, el barón se dirige en voz alta a los Pjs:

-Diego García: id con dios honorables viajeros y que la estancia en nuestra tierra sea de vuestro máximo agrado.

Los Pjs se despedirán del Barón y se dirigen hacia los establos donde Julio Torres y unos soldados esperan a los Pjs, los caballos están preparados, Torres les presenta a los pjs a Pablo (ghoul del barón, que lleva el atuendo normal de soldado de las Águilas Negras) y se despide de estos: -JT: Buenas noches señores-, el grupo se dirige cabalgando al paso hacia la salida del castillo, los portones se abren lentamente y el grupo se adentra de nuevo en lo profundo del bosque, el trayecto transcurre igual que cuando pasaron por primera vez por él y más o menos tardan el mismo tiempo en recorrerlo (**Inteligencia+Supervivencia dif 4** para memorizar el camino), cuando llegan a la ciudadela son las 6 de la madrugada, los gallos empiezan a cantar, el ghoul Pablo y los dos soldados se despiden de los Pjs y dan media vuelta de camino al castillo, queda una hora y media para que comiencen a salir los primeros rayos de claridad, a las 8 de la mañana amanecerá por completo y los pjs ya deberían estar en un refugio seguro.

## ESCENA 8: DESCANSO

Los pjs buscarán un refugio (o quizá antes, durante o después de hacerlo quieran alimentarse) ya sea en una posada, en el albergue del hospital de las Hermanas de Santa María o en la capilla (únicos lugares donde les recibirán a esas horas) o donde les plazca, el narrador y los Pjs interpretaran todo lo que ocurra hasta que estos se vayan a descansar (el Dj debe improvisar estos acontecimientos que no deben ser relevantes en la aventura), por mucho que intenten investigar sobre la misión no descubrirán nada esta noche.

## CAPÍTULO 3º “INVESTIGANDO EN NAVAHERMOSA”

**Sábado 11 de Enero del año 1230, Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla:**

### ESCENA 9: COMIENZA LA INVESTIGACIÓN

Los pjs se levantan del refugio a las 19:15 (se quitan 1Pto de Sangre), el cielo está completamente oscuro, nieva débilmente y el viento es flojo. Todos los establecimientos públicos incluyendo el mercado abren hasta las 20:30 de la tarde, excepto la biblioteca que cierra a las 22:00 y el Hospital de las Hermanas de Santa Maria, la Capilla y las posadas que no cierran en toda la noche, las tabernas suelen cerrar en torno a las 3 o las 4 de la madrugada y abren de nuevo a las 7:30 de la mañana, los guardias hacen rondas a todas horas por toda la ciudad, los pjs deben tener en cuenta estos horarios por si necesitan comprar equipo o por cualquier otra

razón. En esta escena se detallará lo que probablemente sean los primeros movimientos de los Pjs para comenzar la investigación, no tienen por que ocurrir en el orden en el que están descritos, pero **no pases a la escena nº10 antes de que todos los puntos de esta escena 9 estén completados (excepto el bosque que no es necesario explorarlo)**, incluso si el completarlos implica más de una noche de investigación.

-9.1 INVESTIGANDO AL GANADO: Si los Pjs van a tratar con el ganado tendrán que mejorar su aspecto mediante el gasto de sangre o hacer tiradas de mascarada o ambas cosas, aunque lo mejor para los Pjs sería hacer una tirada de “Mascarada a largo plazo” (**Inteligencia+Subterfugio dif6** ver página 194 del manual básico) y así ahorrarse estas tiradas en próximos días. Luego debieran superar cada uno una tirada de **Carisma+Alerta dif3** para conocer los rumores y noticias locales más fáciles de obtener y luego **repetir la tirada a dif 7** para escuchar la información guardada más celosamente, el éxito indica el nº de historias y su detalle, este tipo de tirada implica que los pjs pasen **6** horas visitando el mercado, tabernas, posadas, calles y todo tipo de lugares frecuentados por el ganado. A continuación se detallan algunos de los rumores que los Pjs oyen en Navahermosa.

### **Dificultad 3:**

-El bosque está embrujado y además en él habita una terrible bestia, ataca a los soldados, a los taladores, a los cazadores y a todo el que se acerca por el bosque sin cautela, nadie con vida ha podido ver nunca a la salvaje criatura. Una tirada con éxito de **Percepción+Ocultismo dif4** revelará a los Pjs que la información es cierta ya que los detalles descritos por familiares afectados y por la mayoría de los que alguna vez visitaron el bosque (cadáveres encontrados sin una gota de sangre y ferozmente mutilados o extraños cambios en el propio bosque) confirman que en el bosque habita algo sobrenatural, además los Pjs deducirán que el ganado se refiere a la extraña cainita de la que el Barón les habló llamada Zhenaiá.

-Nadie conoce realmente cual es la enfermedad que sufre Salvador del Valle pero todos rumorean que el conde padece de sífilis ya que todos los testimonios recogidos revelan que desde que el conde se quedó viudo hace ya muchos años siempre le gustó mantener relaciones sexuales con jóvenes prostitutas, los pocos que le han visto afirman que los síntomas de la enfermedad la hacen aun más evidente, Una tirada con éxito de **Percepción+Medicina dif4** revelará a los Pjs que el rumor es falso ya que los síntomas que describe la gente que visitó al conde apuntan a que este padece una tuberculosis.

-En la botica regentada por Genoveva situada al Noreste de la ciudadela se pueden adquirir todo tipo de venenos, drogas y extrañas sustancias que en ningún otro sitio en el lugar se podrían encontrar (todas las que trae el manual básico), una tirada con éxito de **Percepción+Medicina/Ocultismo/Sabiduría Popular dif4** revelará a los Pjs que la información es cierta ya que el tipo de venenos y drogas descritos en los testimonios no serían difíciles de conseguir para un cainita con buenos contactos o que viaje a menudo y se dedique al tema (caso de Genoveva).

### **Dificultad 7:**

-Corre el rumor de que los Martes noche se puede encontrar un mercado de esclavos clandestino junto al pozo que hay al sur del Camino de los Eternos, los testimonios coinciden en que comprar un moro es mucho más barato que comprar un caballo y que de vez en cuando se encuentran razas exóticas (Indios, Africanos) tanto hombres como mujeres, Una tirada con éxito de **Percepción+Comercio dif4** revelará a los Pjs que el rumor es cierto ya que han hablado con algún experto en este campo los cuales además poseían esclavos.

-De los soldados se puede escuchar que un gran ejercito moro avanza hacia el norte desde Córdoba y aun no ha sido parado por las fuerzas cristianas tras dos batallas libradas contra ellos, los cristianos han mermado las fuerzas musulmanas pero aun tienen un ejercito considerable y poderoso con un líder despiadado, este ejercito va reclutando tropas moras por toda la zona de Al-Andulus a medida que pierden hombres y por eso se hace difícil reducirlo aunque avanzan lentos, todos los días se envían tropas desde distintos lugares de Iberia para combatir a este ejercito. Superar una tirada de **Percepción+Política dif4** revelará a los Pjs que el rumor es cierto ya que aunque las cruzadas acaban de terminar, todavía quedan poderosos grupos de musulmanes luchando por mantener sus ciudades y su cultura en la península, este ejercito podría estar liderado por un cainita.

-Entre los criminales, rateros y bribones de la ciudadela se rumorea que un gran tesoro enviado como presente por el Rey Sancho II de Portugal al Rey Sancho VII de Navarra pasará por los lindes del condado justamente dentro de una semana, el cargamento contiene oro, joyas, obras de arte, tomos de sabiduría y armas, además este importante cargamento apenas lleva seguridad lo cual hace que sea bastante fácil de asaltar. Superar una tirada de **Percepción+Investigación dif4** revelará a los Pjs que el rumor es cierto, pero que es imposible que tal presente valla tan mal protegido y los Pjs deducen que fuerzas de elite de caballeros Portugueses lo custodian.

*Esto es toda la información sobre rumores o noticias que sacaran los Pjs del ganado, como ellos mismos podrán deducir nada de lo que hayan podido escuchar tiene algo que ver con su misión, lo cual aclara que el ganado no tiene nada que ver en el asunto, quizá sea buena idea investigar un poco a los Cainitas del lugar.*

#### -9.2 INVESTIGANDO A GENOVEVA:

*En la parte sur de la ciudadela en la calle Pamplona se encuentra situada la botica de Genoveva la Tzimisce Koldun, el local es una casa grande de piedra con tejado de losa de un solo piso, el interior se compone de una gran sala con una trastienda separada por unas gruesas cortinas de color malva, se pueden ver estanterías llenas de botellas de cristal con ungüentos y diversas hierbas, pergaminos con recetas curativas, diversos minerales y tipos de tierra, también se pueden encontrar utensilios de primeros auxilios tales como gasas, vendas, tablillas para huesos rotos etc, hay varios barriles y cajas de madera colocados en las esquinas y la estancia está vagamente iluminada por tres candiles colgados del techo.*

*Genoveva es una mujer alta y bastante bella, en su rostro no se aprecian extrañas mutaciones, las cuales caracterizan al clan Tzimisce, es muy posible que si las tenga en su cuerpo pero tampoco se pueden apreciar ya que lo cubre una amplia y larga túnica verde jade atada con un cinturón de cuero tintado de rojo con varios saquitos colgando, lleva un colgante de plata con un símbolo místico en forma redonda y un anillo también de plata en cada mano cada uno con un rubí incrustado (rojo y verde), calza botines de piel marrón, su rostro es pálido y lleva una larga melena morena lisa, es muy tranquila, seria e inexpresiva, nunca oculta su naturaleza vampírica (mejorar el color de la piel, ocultar los colmillos etc) solo suele tratar con cainitas ya que cara al ganado la botica la atienden sus dos ghouls Patricia e Isabel, dos hermanas gemelas de una noble familia Toledana estudiantes de medicina (y aficionadas secretamente a las ciencias ocultas), llevan batines de tela de color blanco y botines de piel marrón, son rubias, bajitas (1,60cm) y delgadas, ellas recibirán a los Pjs que visiten la "Botica de Genoveva" y pregunten por su dueña. Genoveva tras asegurarse de que los Pjs son cainitas, mediante **Visión del Alma** y de que ya han visitado al Barón Diego García, les invita a pasar a la trastienda para así poder charlar un rato con ellos.*

*Una vez los Pjs atraviesen las cortinas malva que separan las estancias acompañados por la Tzimisce se encontraran en una habitación la mitad de grande que la botica pero amueblada y decorada de forma similar, un extraño aroma que los Pjs nunca antes olieron llena toda la estancia debido al incienso traído de oriente colocado en los rincones, en los estantes aparte de ungüentos y plantas abundan gruesos tomos y pergaminos de medicina, sabiduría Koldun e historia de los cainitas en general, hay un par de mesas de madera con dos candelabros de hierro negro que iluminan vagamente la estancia y están repletas de probetas e instrumental medico y de alquimista. La Tzimisce acerca unas sillas a los Pjs y les invita a tomar asiento, la magus se presenta como Genoveva López chiquilla de Vladimir Eslodey hechicero koldun de Kiev, los pjs se presentarán y una vez hecho esto la Tzimisce les pregunta:*

*-Genoveva: ¿Que asuntos os traen por el condado y por mi humilde botica estimados viajeros?*

*Los Pjs deberían superar una tirada de **Manipulación+Subterfugio** contra la **Percepción+Subterfugio** de Genoveva ambas tiradas **dif7** para ocultar las verdaderas motivaciones de la visita (o usar medios Vampíricos), si la Tzimisce se*

percata del engaño de los Pjs esta comenzará ha hacerles sutiles preguntas usando **Manipulación+Empatía** contra la **Fuerza de Voluntad** de cada Pj ambas a **dif6**, para detectar cual es la verdadera razón de la visita, si Genoveva supera la tirada por **un éxito** el Pj revelará que está investigando un asunto secreto, Genoveva le preguntará de que se trata y si no se lo dice la magus echará de la tienda a los Pjs y les avisará de que el Barón se enterará de esta misteriosa visita, lo cual no importa mucho ya que este convencerá de alguna manera a la Tzimisce de que está seguro de que los Pjs no albergan ningún oscuro propósito, con **2/+ éxitos** el Pj revelará que está investigando un asunto secreto por orden del Barón Diego García, Genoveva se extrañará de que el Barón no le haya informado de nada siendo esta gran amiga suya, si esto ocurriese Genoveva se despediría rápidamente de los Pjs e iría directamente a hablar con Don Diego, el Barón tras asegurarse de que esta Cainita no tiene nada que ver con los espías de Tercio Bravo le contaría todo el problema y le pediría su ayuda. Si la Tzimisce iguala o sobrepasa en éxitos la **FV** del Pj este revelará toda la información de la misión a la magus, Genoveva entonces comprendería la situación del Barón y tras demostrar a los Pjs que esta no tiene nada que ver en el oscuro asunto (ya que no tiene nada que ver) les dará su palabra de que no dirá nada al Barón pero que por favor le dejen ayudar en lo que pueda ya que ella sirve lealmente al Barón. Si Genoveva no consigue sacar nada a los Pjs entonces les dirá que no han ido a verla por mera casualidad y que por favor le revelen sus autenticas motivaciones, si esto sucediese así los Pjs tendrían otra oportunidad de engañar a la Tzimisce utilizando *Palabrería* superando estos en éxitos a la magus en una tirada enfrentada de **Manipulación+Subterfugio** contra **Fuerza de Voluntad** ambas **dif6** para inventarse rápidamente un motivo que pueda convencer a la hechicera, si no consiguen engañarla de nuevo, esta les echará de la tienda y les avisará de que el Barón se enterará de esta engañosa visita, lo cual no importa mucho ya que este convencerá de alguna manera a la Tzimisce de que está seguro de que los Pjs no albergan ningún oscuro propósito.

En el caso de que los pjs superen la primera tirada enfrentada y consigan engañar desde un principio a la Tzimisce serán ellos los que comenzarán a realizar sutiles preguntas utilizando **Manipulación+Empatía dif7**, Genoveva no tirará en este caso **FV** ya que no tiene nada que ocultar a los Pjs, con un solo éxito el Pj se dará cuenta de que la Magus no tiene nada que ver en el asunto y que desconoce el peligro que acecha a la ciudadela. A continuación se presentan algunos datos importantes de la vida y no-vida de Genoveva que los Pjs podrán oír de boca de esta:

*-Genoveva: Nací en Madrid en el año 1185 en el seno de una familia de la baja nobleza, cuando crecí me dedique a la medicina y al estudio de la alquimia, materias por las que mostré un gran interés desde que fui una niña y en las que destaqué y por lo cual mi sire me eligió como su aprendiz, fui abrazada por él en el año 1210, mi sire llevaba varios años destinado en Iberia y yo llevaba varios trabajando en el hospital de Madrid curando a los heridos de guerra cuando esto ocurrió, nunca antes le había visto, pero según él llevaba meses vigilándome en todo momento, una noche entró en el hospital mientras yo preparaba unos bálsamos curativos para los heridos, me abrazó y me convertí en su chiquilla y aprendiz y gracias a él conocí las artes del clan Tzimisce y los secretos de la hechicería koldun, jamás se me ha vuelto a ver por Madrid, después de diez años de aprendizaje Koldunico en Kiev Rusia me dediqué a viajar por toda Europa persiguiendo y destruyendo a los Usurpadores por orden de mis superiores, lo que acabó trayéndome de nuevo a mi Iberia natal donde prosigo con esa tarea y con mis estudios.*

Si todo sale sin problemas los pjs descubrirán que esta cainita solo está pendiente de sus asuntos, estudios y de servir lealmente a sus superiores y al Barón Diego García, no es ninguna espía y no esconde ningún oscuro propósito para la ciudadela. Quizá logren obtener su ayuda si esta descubre por que los Pjs están allí realmente, si hay algún Pj en el grupo que se dedique a la hechicería Koldun podría obtener de la Tzimisce un pergamino con algún ritual Koldunico. Se despiden de la Tzimisce, quizá sea hora de investigar en otro lugar.

### -9.3 INVESTIGANDO A NICOLO GIUSCENO-

Cerca de la plaza mayor de la ciudadela (nº8 ver mapa adjunto) se encuentra la biblioteca (nº13 ver mapa adjunto), construida hace apenas 4 años, es un edificio de piedra blanca y mármol de una sola planta pero bastante grande, se llega a ella subiendo unos escalones de mármol y llegando a un gran soportal sujetado con bellas columnas de piedra blanca que se unen en forma de arco, hasta la gran puerta de hierro negro que da acceso al interior. Juan Díaz bibliotecario ghoul de Giusceno recibirá a los Pjs y después de asegurarse de que estos ya han visitado al Barón Diego García este les advertirá de que su señor no les recibirá hasta las 22:00 horas que es cuando la biblioteca cierra, si los Pjs visitan la biblioteca pasadas ya las 22:00 horas el ghoul les recibirá de todas formas y les pedirá por favor que pasen y esperen un momento dentro mientras avisa a su señor, Juan Díaz es apuesto y viste ropas elegantes de color negro, se aleja todo recto y se pierde por el pequeño laberinto de estanterías que hay casi al final de la sala.

Se encuentran en una gran cámara de unos 150m2 rodeada casi en su totalidad por estanterías repletas de libros y pergaminos que cubren las paredes, nada más entrar hay varias mesas grandes de madera con largos escaños a los lados repartidas por el centro de la estancia y unos metros más adelante hay una mesa más grande con una pluma, tintero y pergaminos en blanco, es el puesto del bibliotecario. Del techo cuelga una gran lámpara de hierro que porta varios candiles, hay 4 columnas similares a las de la entrada en el centro de la sala y cuatro grandes ventanales tapados con gruesos cortinajes rojos. Detrás del puesto del Bibliotecario se encuentra un pequeño laberinto de estanterías repletas de libros y detrás de estas se encuentra una gruesa puerta de madera que da a una habitación igual de ancha que la sala de la biblioteca pero mucho más corta, este habitáculo se usa como almacén en el que se guardan documentos, tomos de mucho valor y algunas armas por si hubiese que defender la biblioteca de algún ataque, en este almacén se encuentra una trampilla oculta que da a una cámara subterránea la cual Giusceno utiliza como refugio. Tras unos minutos esperando en la entrada los Pjs ven aparecer desde el fondo de la sala al Capadocio acercándose hacia ellos. Giusceno aparenta unos 40 años de edad es alto y extremadamente delgado, la piel de su rostro es exageradamente pálida, es muy bello, lleva el pelo corto de color negro y tiene unos brillantes ojos verdes, viste una túnica cerrada muy amplia de color morado oscuro con la capucha echada hacia atrás, un cinturón verde rodea su cintura y calza botines de piel negros. Mientras avanza hacia los pjs los observa profundamente (**Visión del Alma**) y una vez que se encuentra delante de ellos se presenta:

**-Nicolo Giusceno: Buenas noches señores, mi nombre es Nicolo Giusceno chiquillo de Paolo Brinaldo de Florencia, ¿en qué puedo ayudarles?**

Los Pjs se presentarán y Nicolo les invitará a tomar asiento en una de las mesas de la sala, el Capadocio es un cainita serio y poco hablador, una vez todos sentados la escena se llevará a cabo de forma muy parecida a la descrita anteriormente:

Los Pjs deberían superar una tirada de **Manipulación+Subterfugio** contra la **Percepción+Subterfugio** de Nicolo ambas tiradas **dif7** para ocultar las verdaderas motivaciones de la visita (o usar medios Vampíricos), si el Capadocio se percata del engaño de los Pjs este comenzará ha hacerles sutiles preguntas usando **Manipulación+Empatía** contra la **Fuerza de Voluntad** de cada Pj ambas a **dif6**, para detectar cual es la verdadera razón de la visita, si Nicolo Giusceno supera la tirada por **un éxito** el Pj revelará que está investigando un asunto secreto, Giusceno le preguntará de que se trata y si no se lo dice el Capadocio echará de la biblioteca a los Pjs y les avisará de que el Barón se enterará de esta misteriosa visita, lo cual no importa mucho ya que este convencerá de alguna manera al Capadocio de que está seguro de que los Pjs no albergan ningún oscuro propósito, con **2/+ éxitos** el Pj revelará que está investigando un asunto secreto por orden del Barón Diego García, Giusceno se extrañará de que el Barón no le haya informado de nada siendo este gran amigo suyo, si esto ocurriese Nicolo se despediría rápidamente de los Pjs e iría directamente a hablar con Don Diego, el Barón tras asegurarse de que este Cainita no tiene nada que ver con los espías de Tercio Bravo le contaría todo el problema y le pediría su ayuda. Si el Capadocio iguala o sobrepasa en éxitos la **FV** del Pj este

revelará toda la información de la misión al Capadocio, Nicolo entonces comprendería la situación del Barón y tras demostrar a los Pjs que este no tiene nada que ver en el oscuro asunto (ya que no tiene nada que ver) les dará su palabra de que no dirá nada al Barón pero que por favor le dejen ayudar en lo que pueda ya que el sirve lealmente al Barón. Si Giusceno no consigue sacar nada a los Pjs entonces les dirá que no han ido a verle por mera casualidad y que por favor le revelen sus auténticas motivaciones, si esto sucediese así los Pjs tendrían otra oportunidad de engañar al Capadocio utilizando *Palabrería* superando estos en éxitos a Giusceno en una tirada enfrentada de **Manipulación+Subterfugio** contra **Fuerza de Voluntad** ambas **dif6** para inventarse rápidamente un motivo que pueda convencer al Capadocio, si no consiguen engañarle de nuevo, este les echará de la biblioteca y les avisará de que el Barón se enterará de esta engañosa visita, lo cual no importa mucho ya que este convencerá de alguna manera al Capadocio de que está seguro de que los Pjs no albergan ningún oscuro propósito. En el caso de que los pjs superen la primera tirada enfrentada y consigan engañar desde un principio a Nicolo serán ellos los que comenzarán a realizar sutiles preguntas utilizando **Manipulación+Empatía dif7**, Nicolo no tirará en este caso **FV** ya que no tiene nada que ocultar a los Pjs, con un solo éxito el Pj se dará cuenta de que el Capadocio no tiene nada que ver en el asunto y que desconoce el peligro que acecha a la ciudadela. A continuación se presentan algunos datos importantes de la vida y no-vida de Nicolo Giusceno que los Pjs podrán oír de boca de este:

*-Nicolo Giusceno: Nací y crecí en Bolonia donde me formé como escribano especializado en Trivium en la universidad en el año 1097 y donde trabajé junto a uno de los maestros hasta el año 1099, ese mismo año me traslade a trabajar como maestro a Florencia donde conocí al que un año después se convertiría en mi sire y mentor.*

Si todo sale sin problemas los pjs descubrirán que a este cainita solo le importa el aprendizaje, los libros y el saber de su oscuro clan así como servir lealmente al Barón Diego García, no es ningún espía y no esconde ningún oscuro propósito para la ciudadela. Quizá logren obtener su ayuda si este descubre por que los Pjs están allí realmente, si hay algún Capadocio en el grupo podría obtener de Nicolo un pergamino con algún ritual de Mortis. Se despiden del Capadocio, quizá sea hora de investigar en otro lugar.

#### -9.4 Investigando a ZHENAIA Y EL BOSQUE:

Es posible que a los Pjs se les ocurra la idea de visitar el bosque en busca de la Lhiannan Zhenai, mala idea ya que el bosque y Zhenai son muy peligrosos y además esta Cainita no tiene nada que ver en el asunto investigado por los Pjs y visitarla sería correr un riesgo innecesario, pero si los pjs insisten en ir...Explorar el bosque en busca de Zhenai llevará a los Pjs algunas horas, así que dependiendo de la hora en que se adentren, del tiempo que pasen rastreando y de si se pierden deberán refugiarse allí de la luz del día o no, los Pjs entran al bosque por el sendero principal, el panorama es más o menos el mismo descrito en la escena 5, los pjs podían haber memorizado el camino desde la entrada del bosque en la ciudadela hasta el castillo, pero eso no les servirá de nada si buscan a Zhenai ya que para esto deben adentrarse y explorar parte del bosque siguiendo el rastro de la salvaje Cainita apartándose del camino principal lo cual probablemente les llevaría a perderse o tener que orientarse constantemente para no hacerlo y encontrar una ramificación que les lleve al sendero principal.

Una vez se desvían por cualquiera de las ramificaciones y comienzan a buscar por el bosque los Pjs debieran superar tiradas de *Rastrear* (ver Pág. 190 del manual básico) **Percepción+Supervivencia dif 9** (ya que la Lhiannan es muy buena cubriendo su propio rastro y las débiles nevadas y el viento también dificultan el rastreo). **1-2 Éxitos:** Zhenai pasó por la zona, **3-4 Éxitos:** Pasó por la zona hace 20 minutos y hay huellas de Zhenai y de dos grandes lobos, **5/+ Éxitos:** Zhenai pesa 60Kg aproximadamente, se mueve a una velocidad aproximada de 10Km/h, no esta herida ni lleva una pesada carga. Después de que los pjs superen o no la tirada seguirán buscando por el bosque y serán atacados por 2 lobos grises por Pj o todo el grupo por un solo oso grande (**1d10 → 1-5 Lobos, 6-10 Oso**), luego de explorar un poco más de bosque debieran realizar otra tirada de rastreo igual a la anterior con el siguiente resultado: **1-2 Éxitos:** Zhenai pasó por la zona, **3-4 Éxitos:** Pasó

por la zona hace escasos minutos y hay huellas de Zhenaiia y de dos grandes lobos, **5/+ Éxitos**: Zhenaiia pesa 60Kg aproximadamente, se mueve a una velocidad aproximada de 4Km/h, no esta herida ni lleva una pesada carga. Después de esta tirada los pjs se verán sorprendidos por la Lhiannan y por sus lobos ghoul saltando de un árbol colocándose frente a ellos y mirándoles de forma amenazante. Zhenaiia es bajita y musculosa, su rostro es bellamente salvaje, lleva extrañas pinturas en los pómulos y en la frente, su cabello es rubio y se compone de una especie de gruesas y largas trenzas o extraños tubos de pelo (rastas en nuestra época), lleva escasos ropajes confeccionados con pieles de animales, una falda muy corta, un chaleco que apenas cubre sus hermosos y pálidos pechos, una capa corta y unos botines atados con cuerdas hechas de ramas de árboles, en casi todo su cuerpo visible lleva pinturas rúnicas similares a las de su cara y porta una cimitarra. Los dos lobos son grandes bestias ghoul furiosas de color gris, gruñen y babean tensos delante de los Pjs.

*-Zhenaiia: ¿habéis venido a cazarme? fallareis como lo hicieron otros, ¿venís ha hacerle daño al bosque? moriréis como lo hicieron otros, iros ahora y salvareis vuestra miserable y condenada existencia, dicen que Zhenaiia es la salvaje pero más salvajes son los hombres que destruyen a los árboles y a los animales que habitan aquí, abandonad el bosque rápidamente o os aseguro que él mismo acabará con vosotros.*

Zhenaiia intentará intimidar a los Pjs y ambos realizarán tiradas enfrentadas de **Fuerza+Manipulación dif6** si la Lhiannan saca más éxitos acobardará a los Pjs y estos deberían irse sin más miramientos pero deja que hagan una tirada de **Coraje dif7** para sobreponerse a la intimidación, si esta vez el Pj no la supera debe irse del bosque sin decir nada, si los Pjs sacan más éxitos no se acobardarán y ellos podrán hacer tiradas de Intimidación (ver Pág. 189 del manual básico) para acobardar a la Cainita (en este caso escapará). Zhenaiia no hablará con los Pjs de nada y no quiere saber nada de ellos, no atenderá a comentarios como: *-Solo queremos hablar contigo o no queremos hacerte daño-*, les dirá que se vayan y si no hacen caso ella y los lobos ghoul atacarán a muerte. Ocurra lo que ocurra estos acontecimientos en el bosque deberían tener lugar antes del amanecer, una vez sucedan y los Pjs deban abandonar el bosque el Dj decidirá que hora es y cuantas horas faltan para el amanecer, como se han desviado bastante rastreando a la Lhiannan podrán hacer una tirada cada hora de **Astucia+Supervivencia dif6** para encontrar el sendero principal, un solo éxito basta para encontrarlo, si se viesen obligados a encontrar refugio para pasar el día en el bosque (ver Pág. 193 del manual) deben superar con al menos 1 éxito una tirada de **Inteligencia+Supervivencia dif6** y podrán hacerla cada hora que no encuentren, si no encuentran nada y se ven expuestos a la luz solar morirán definitivamente, (esto también sirve por si los Pjs se desuían del camino principal del bosque en cualquier momento no solo en la visita a Zhenaiia).

#### -9.5 INVESTIGANDO A FERNANDO RODRÍGUEZ:

A este cainita se le puede encontrar haciendo rondas durante toda la noche por la ciudadela acompañado de sus dos ghoul, suele ir un rato cada par de horas a "El Jinete Oscuro" la taberna situada en la calle Compostela y la cual está en su mayoría frecuentada por los soldados y caballeros del Águila Negra, si los Pjs se lo encuentran o van a buscarle y le piden hablar con él, el alguacil les dirá que ha de ser en otro momento, sintiéndolo mucho ahora está muy ocupado atendiendo un asunto de gran importancia, se despedirá de los Pjs y se marchará sin decir nada más. Los encuentros con este cainita se describen en escenas posteriores.

#### -9.6 UN REENCUENTRO INESPERADO:

Cuando falten un par de horas para el amanecer deja que los Pjs hagan una tirada de **Percepción+Alerta dif7** cada media hora (si no la superan haz que lo vean de todas formas en el ultimo intento o baja la dificultad a **4**), los Pjs verán a unos 15m de distancia que alguien les está vigilando y que se percata de que ha sido descubierto, este sujeto comenzará a huir corriendo (va a pie), si los pjs deciden perseguirle ambos tirarán **Destreza+Atletismo/Equitación (si van montados) dif6** (si los Pjs persiguen a caballo tirarán con **dif4**), el individuo saca a los Pjs **7 éxitos** si estos



igualan o superan con tiradas enfrentadas en éxitos al sujeto le habrán cogido. Cada **4 turnos** de persecución el individuo sufre un penalizador de +1 a la dif en su intento de escapar y además los Pjs deben superar una tirada de **Percepción dif5** (cada éxito del blanco por encima del perseguidor en la carrera suma 1 a la dif en esta tirada de Percepción) si el Pj falla el blanco escapa (repite esta jugada la noche siguiente) si fracasa confundirá a otra persona con su presa o peor. Si los Pjs dan caza al individuo se percatarán de que este es Martín Sierra (el rufián que intento estafarles en la taberna la noche anterior), Sierra se encuentra muy asustado por que los pjs le han cogido pero no soltará palabra a no ser que estos sean duros en el interrogatorio lo que implica darle algún que otro golpe o también podrían utilizar disciplinas para sacar la información. Si optan por el interrogatorio duro los pjs podrían realizar tiradas enfrentadas de **Manipulación+Intimidación** contra la **FV** de Sierra ambas a **dif6**, con **1-2 éxitos** Sierra revelará que alguien muy importante le paga por vigilarles pero jamás les dirá quién es y por que le mataría, con **3/+ éxitos** Sierra revelará que el Capitán Fernando Rodríguez le paga una dobla de oro por noche que vigile cada paso que dan los Pjs en el condado, nada más, debía aceptar el trabajo sin preguntas o ir al calabozo por todos los delitos de los que se ha librado y añadirá que debe encontrarse con él al final de cada noche en la taberna de "El Jinete Oscuro" para informarle y que si le matan sabrá que han sido ellos.

Sierra sufre un punto de daño contundente por turno que sea "torturado", caerá inconsciente si su salud llega a Incapacitado, después de este encuentro Sierra no volverá a molestar jamás a los Pjs.

Los Pjs debieran quedarse bastante sorprendidos por lo que acaban de descubrir una vez tenga lugar la escena 9.6, pero no es un indicio tan evidente como para ir al castillo y comentárselo al Barón y además sería arriesgado ir con lo poco que falta para que amanezca, es normal que el alguacil no se fíe de todo viajero que pise la ciudad pero ¿por qué no mandar a alguno de los soldados hacerlo? hay varios por cada una de las calles haciendo rondas en todo momento y no sería difícil vigilarles, ¿por qué pagar a un ratero para hacerlo?, ¿acaso trama algo y quiere mantener a los soldados al margen? ¿por qué no enviar a sus ghouls?, lo más seguro que los Pjs se hagan preguntas de esta clase y quieran investigar más profundamente a Fernando Rodríguez o ir a preguntarle por que está pagando a un miserable ratero para que les vigile, si esta escena se juega la noche del Domingo 12 de Enero (osease la que jugaron este capítulo aunque empezarán la tarde del sábado 11) todos sus intentos de encontrarle serán fallidos los Pjs deberían ir pensando en irse a descansar y proseguir la noche siguiente con la investigación, si esta escena se juega la tarde del Domingo 12 de Enero o la noche del Lunes 13 de Enero (siguiente tarde/noche jugable) dado que Martín Sierra se escapó de los Pjs o por que estos se perdieran en el bosque o por lo que sea pasa directamente de esta escena a la nº 10.

## CAPÍTULO 4º "DESCUBRIENDO AL TRAIDOR"

**Domingo 12 de Enero del año 1230, Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla:**

*\*(o fecha correspondiente)*

### ESCENA 10: SOSPECHAS DESPEJADAS

A estas alturas de la aventura por eliminación los Pjs debieran sospechar de Fernando Rodríguez alguacil y capitán de las Águilas Negras, el encuentro con Martín Sierra y la información que sacaron de este también es un tanto sospechosa aunque no son pruebas suficientes para inculpar al Lasombra, quizá debieran investigar más profundamente a este cainita. Nada más levantarse o después de la persecución y captura de Martín Sierra si no ha tenido lugar la noche anterior, los Pjs debieran ir a buscar a Fernando Rodríguez. Haz que los Pjs no le encuentren haciendo rondas por la ciudadela, si preguntan por él a los soldados o por deducción propia estos sabrán que el alguacil lo más probable se encuentre en la taberna "El Jinete Oscuro", así que se dirigirán hacia allí. Cuando los Pjs estén a unos 100 metros de la taberna pídeles una tirada de **Percepción+Alerta dif5** si la superan se fijarán en que hay dos personas fuera de la taberna muy cerca del muro derecho que rodea la ciudadela, parecen soldados pero desde tan lejos no se distinguen bien (**Sentidos Agudizados** revelará que son Fernando Rodríguez y su

Ghoul), los Pjs debieran acercarse sin ser vistos mediante disciplinas o superando en éxitos al Alguacil y su ghoul en tiradas enfrentadas de **Destreza+Sigilo** contra **Percepción+Alerta** ambas a **dif6** si los Pjs son descubiertos lo mejor será que corran a esconderse **Astucia+Supervivencia** **dif 6** para encontrar un buen escondite contra **Percepción+Alerta** **dif6** para ser descubiertos y si esta vez les descubren más vale que se les ocurra algo convincente rápidamente (con lo cual presenciarían los hechos descritos más abajo) si no quieren que el Capitán les acuse de espionaje y llame a sus hombres (10) para que encadenen a los o el Pjs descubiertos para ser llevados hasta el Barón y encarcelados en los calabozos del castillo hasta que el Magister decida que hacer con ellos, si esto sucediese el Barón Diego soltaría apresuradamente a los Pjs después de haber sido informado de la situación por estos y sabiendo que Fernando Rodríguez podría ser el espía de Tercio Bravo, serían devueltos a la ciudadela para seguir investigando al alguacil con la obligación de actuar bajo la más extrema precaución ya que los guardias están avisados de que los pjs descubiertos han sido encarcelados por espionaje y que sus compañeros están bajo busca y captura (si no todos fueron descubiertos), esto implicaría que por cada calle visitada por los Pjs debieran superar una tirada de **Destreza+Sigilo** contra **Percepción+Alerta** de un guardia ambas a **dif6** (o ocultarse usando disciplinas) si no superan la tirada tendrán que luchar contra dos guardias teniendo que dejarles inconscientes o matándoles y ocultando sus cuerpos, si la superan podrán seguir con sus asuntos sin ser vistos despreocupadamente y llegar de nuevo a "El Jinete Oscuro" y ver de nuevo la misma imagen que vieron antes, Don Fernando y su Ghoul cerca del muro dispuestos ha hacer algo que los Pjs deben averiguar, solo que esta vez no serán descubiertos por los sospechosos y contemplaran la escena sin realizar ningún tipo de tirada.

En caso de que logren acercarse con éxito a Fernando Rodríguez y su ghoul podrán vigilarles y escucharles sin ser vistos por estos y descubrirán lo siguiente:

Don Fernando y uno de sus ghouls hablan furtivamente fuera de la taberna muy cerca del muro que rodea la ciudadela por la parte Este, el Alguacil mete un pergamino enrollado en una funda de cuero y se lo entrega al ghoul, también le entrega lo que parece ser una bolsa con dinero, acto seguido tras asegurarse que no hay nadie en los alrededores Don Fernando se corta la palma de la mano con una daga y da de beber a su criado, mientras esto ocurre los pjs escuchan su conversación:

-Fernando Rodríguez: Debes llegar lo más rápidamente posible a Toledo y entregar el mensaje a quien ya sabes en el lugar acordado, has de ser extremadamente cauteloso y no te detengas por nada, no podemos fallar ahora que estamos tan cerca de nuestro objetivo, recuerda lo que te prometí si nuestro cometido se lleva a cabo con éxito.

-Ghoul: Si señor, no le fallaré señor.

-Fernando Rodríguez: Nadie debe verte partir, saldrás de la ciudadela saltando el muro por aquí mismo y a un kilómetro todo recto en dirección al este podrás coger uno de los caballos de la granja de Pablo Martínez con facilidad y partir raudo directamente hacia la capital, suerte y ve con cuidado.

-Ghoul: No le defraudare señor.

Dicho esto el Alguacil se dirige de nuevo a la taberna y el ghoul escala raudo el muro. El soldado ghoul porta un mensaje que los Pjs debieran interceptar, si no se les ocurre a ellos déjaselo caer ya que esta es una parte muy importante de la aventura, lo mejor sería que los Pjs dejen sus monturas si es que las tienen y que saltaran el muro en busca del ghoul para arrebatarse el mensaje. Los Pjs escalan o saltan el muro de 2,5m (ver página 188 del manual básico) y perseguirán al ghoul (que les saca 8 éxitos) una vez le den caza (este se dará cuenta de que es perseguido por los Pjs al poco de que estos comiencen la persecución) el ghoul luchará hasta la muerte antes de entregar el mensaje o a revelar algo de lo que sabe, aun así si los Pjs logran reducirlo y mediante disciplinas (ya que el método de interrogatorio no funcionará con este ghoul, ni siquiera la tortura) logran arrancarle algo de lo que sabe este les dirá que debe entregar el mensaje en la plaza mayor de Toledo a otro recadero, un criado de un cainita llamado Sixto Baeza, y que su Domitor trama algo pero no sabe lo que es exactamente. Cuando los Pjs le quiten el mensaje podrán leer lo siguiente:

*Estimado Señor Baeza:*

*Le escribo para informarle de las nuevas y de que todo marcha según lo previsto. Sé con certeza que el Barón y el Príncipe sospechan algo aunque no conocen con exactitud lo que les espera, ya que intercepté un mensaje de García en el que pedía ayuda contra una desconocida amenaza dirigido a De Polanco en respuesta a uno anterior de este el cual no pudimos interceptar. Creo que García por lo que pueda sospechar no se fía de ninguno de los cainitas que habitan en Navahermosa ni siquiera de mí y hasta ahora no ha hecho ni dicho nada al respecto lo que también me parece algo extraño.*

*La buena nueva es que después de casi 2 semanas gracias a Caín nuevos forasteros de la sangre están de paso en la ciudadela, son (nºPjs) neonatos muy incautos y estúpidos tanto o más que los últimos que nos visitaron y que correrán la misma suerte, mañana abandonarán la ciudadela y al poco les daré caza, sé lo que le está pasando ahora mismo por la cabeza mientras lee estas líneas y he de decirle que afortunadamente así es, gracias a estos neonatos al fin reuniremos la vitae suficiente para cumplir con el contrato del asesino Sarraceno y librarnos de una vez por todas de García. Nuestro propósito está cerca, la noche del Martes 14 recibirá otro de mis mensajes confirmando que la vitae necesaria ha sido reunida, valla poniendo sobre aviso a su contacto el letal Sarraceno, lo más tardar el Viernes 17 debiese cumplir con su cometido eliminando al Barón y dejando pistas que inculparán al Capadocio Giusceno del asesinato de este.*

*Me despido de usted con un cordial saludo.*

*Fernando Rodríguez a Domingo 12 de Enero del año 1230, Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla.*

Ahora si que los Pjs tienen pruebas más que suficientes para ir al castillo e informar al Barón de quien es el traidor y de lo que se propone, así pues haz que los Pjs se pongan en marcha hacia el castillo cautelosamente y pidan ver al Barón.

#### ESCEÑA 11: INFORMANDO AL BARÓN

Cuando los Pjs lleguen a las puertas del castillo pedirán ver al Barón, un soldado les dirá que esperen un momento y se irá, al cabo de pocos minutos vuelve y manda abrir las puertas del castillo y dice a los Pjs que entren. El ghoul Julio Torres les recibe de nuevo a la entrada de la torre y les dirige hacia la sala de juntas donde el Barón Diego espera. Los Pjs informarán al Barón el cual se quedará profundamente sorprendido al conocer la identidad del espía y traidor, se le ve afectado diciendo frases como: **-Diego García: No, Fernando, tu no.** Una vez los Pjs le cuenten al Barón toda la información recogida y le hayan enseñado el mensaje que interceptaron este ordenará a sus Ghouls Julio Torres (servidumbre) y Pablo (soldado) que se encarguen de que absolutamente nadie abandone el castillo sin permiso del Barón hasta nueva orden, se dirige a los Pjs diciéndoles:

**-Diego garcía: Subamos al segundo piso y registremos los aposentos del Capitán Rodríguez, puede que encontremos algo interesante, después idearemos un plan para detener a ese miserable traidor y darle su merecido.**

Los Pjs acompañados por el barón suben por las escaleras de madera del recibidor hasta el segundo y ultimo piso de la torre, llegan a un pequeño vestíbulo decorado con una elegante alfombra roja y amarilla y varios cuadros, blasones y armas colgando de las paredes. Se dirigen a la habitación del Alguacil (nº29 ver mapa adjunto), el Barón les da la llave a los Pjs y les dice que registren a fondo el habitáculo lo más rápido posible en busca de más pruebas, los Pjs entran y empiezan la investigación. La habitación del Alguacil mide unos 15m2 y está bien decorada, tiene una gran cama, una mesa y sillas de madera, candelabros y una pequeña lámpara de hierro, una alfombra roja y negra, varias estanterías con trofeos de cacerías, torneos y batallas, en los estantes también se encuentran armas, escudos y partes de armaduras, algunos pergaminos y libros de caballería (nada importante para la aventura) y varios tapices de tela con blasones bordados (entre ellos el del clan Lasombra) colgados de las paredes. Los Pjs podrían tirar

**Percepción+Investigación Dif5** con un éxito descubren una trampilla oculta que contiene un cofre plateado de tamaño mediano con una cerradura que los Pjs debieran forzar (**Destreza+Prestidigitación/Pericias dif6**) o romper (**2 éxitos Fuerza dif 5, un fracaso rompe el contenido del cofre**) para encontrar en el interior 10 jarrones de loza llenos de vitae cainita (100 Puntos de Sangre) y 4 más vacíos, con **+ de 1 éxito** en la tirada de investigación también encuentran una caja metálica de bronce bien cerrada (la misma tirada para abrirla que con el cofre) que contiene varios pergaminos, son varias cartas enviadas a Fernando Rodríguez por el Ventrue y ex-gobernante de Navahermosa Sixto Baeza, en los mensajes los Pjs y el Barón leerán lo siguiente:

*\* Estimado Señor Fernández:*

*Le hago llegar esta respuesta a su misiva tan rápida y secretamente como usted me pidió, con el fin de confirmarle, de buen gusto, mi colaboración en el asunto que usted propone, es más, creo que no podría haber encontrado a alguien más adecuado para llevar a cabo este cometido, ya que un servidor también desea fervientemente la caída del Barón Diego García. También debo decirle que su oferta es tan buena que se hace muy difícil de rechazar, y que su idea de que Bravo recupere el poder que le fue arrebatado haciéndose primero con los pequeños pueblos de las tierras de Toledo para luego juntos recuperar de nuevo la capital es brillante, pero después de analizar los métodos que usted expone para acabar con el Barón García, perdóneme que se lo diga, he llegado a la conclusión de que de esa parte es mejor que me encargue yo mismo, usted también me pedía ideas para realizar esta tarea, y creo tener la perfecta solución.*

*Tengo un contacto muy especial en el barrio musulmán aquí en la capital, se trata de un letal guerrero del clan Assamita que trabaja como mercenario para quien pueda pagar su alto precio sin importar religión, país o color de la piel, dicho sarraceno nunca ha fallado en ninguno de sus encargos y es experto en inculpar a los demás de los crímenes que comete. El precio de este sarraceno son 65 litros de vitae cainita sin importar la generación más 500 doblas de oro, conseguir esta cantidad queda de su cargo.*

*Le aseguro que este método es fácil, efectivo y seguro, usted solo dígame a que cainita habitante de Navahermosa desea inculpar de la tragedia y yo mismo me encargare de pasarle los datos necesarios al asesino sobre en Barón García y dicho cainita.*

*Espero ansioso su respuesta y me despido con un cordial saludo.*

*Sixto Baeza a Domingo 18 de Diciembre del año 1229, Toledo, Reino de Castilla.*

*\* Estimado Señor Fernández:*

*Me alegra mucho saber que la idea de contratar al Sarraceno le fascina y la acepta de buen grado, así pues pondremos en marcha el plan sin más preámbulos. Dentro de dos noches recibirá unos jarrones de loza con tapa encantados mediante un ritual Taumatúrgico Tremere en los cuales puede ir almacenando sin que corra peligro de estropearse la vitae que valla consiguiendo de esos incautos cainitas que vagan o están de paso por las tierras de Toledo de los que usted habla en su anterior carta. Cuando reúna la cantidad del pago el Sarraceno partirá hacia Navahermosa y cobrará la mitad, pasará un par de noches oculto en la ciudadela estudiando la mejor manera de inculpar al Capadocio Giusceno de la muerte definitiva del Barón como usted sugirió, luego llevará a cabo su tarea, cobrará el resto del pago y desaparecerá sin dejar rastro, usted será la máxima autoridad cainita del condado y yo podré instalarme secretamente allí con un grupo de sirvientes y comenzaremos la reconquista de las tierras de Toledo en nombre de Tercio Bravo, se las arrebatamos a De Polanco igual que él nos las arrebató a nosotros.*

*Actúe con la máxima precaución e infórmeme de cualquier cosa importante que valla ocurriendo, yo haré exactamente lo mismo.*

*Espero ansioso su respuesta y me despido con un cordial saludo.*

*Sixto Baeza a Miércoles 21 de Diciembre del año 1229, Toledo, Reino de Castilla.*

*\* Estimado Señor Fernández:*

*Lo primero quiero felicitarle el nuevo año y darle la enhorabuena por haber conseguido tan pronto todo el oro y casi toda la vitae necesaria para pagar al Sarraceno, nueve cainitas destruidos en doce días es una hazaña digna de las que acompañan a su reputación como guerrero, queridísimo Don Fernando. Lleva razón respecto al temporal que ha empezado a azotar nuestras tierras por estas fechas, reducirá el número de viajeros y será difícil encontrar vitae, recemos al padre Caín para que nuevos y débiles condenados pasen por Navahermosa.*

*El Assamita espera ansioso realizar la misión, según él no le resultará difícil llevarla a cabo.*

*Siga actuando con la máxima precaución e infórmeme de cualquier cosa importante que ocurra, yo haré exactamente lo mismo.*

*Espero ansioso su respuesta y me despido con un cordial saludo.*

*Sixto Baeza a Miércoles 3 de Enero del año 1230, Toledo, Reino de Castilla.*

Una vez los Pjs y el Barón hayan leído las cartas bajarán de nuevo a la sala de juntas (allí estarán también Genoveva o Nicolo Giusceno o ambos **si lo jugado en la escena 9 lo requiere**), allí se sentarán y comenzarán a idear un plan para capturar esa misma noche a Don Fernando Rodríguez acusado de traición e intento de asesinato al Barón Diego García, y de traición al Príncipe De Polanco, al Señor de Iberia Silvestre de la Ruiz, al Conde de Navahermosa Salvador del Valle y al Rey Fernando III de Castilla. El Barón dice y recalca a los Pjs que Don Fernando no ha de ser destruido, deben reducirlo estacándolo o haciéndole caer en letargo y traerlo de inmediato al castillo.

El plan ideado para emboscar a Don Fernando (que irá acompañado de un ghoul en el combate) tendrá que idearlo los Pjs, una vez ideado el Barón ordenará a uno de sus Ghouls que busque a Don Fernando y le lleve por orden de éste al lugar pensado por los Pjs para embóscale, la razón que el Ghoul tiene ordenada darle a Don Fernando es que el Barón y un grupo de Ghouls han dado caza a la salvaje Zhenaiia al intentar esta un brutal asalto al castillo con sus lobos y que se requiere su ayuda inmediatamente. Los Pjs se levantarán de las sillas y llevarán a cabo su plan de ataque.

Queda en manos del Dj decidir si el Barón y alguno de los otros cainitas que habitan en el condado ayudarán al grupo de Pjs a reducir al Capitán de las Águilas Negras, si los Pjs son demasiado débiles y crees que no podrán con el Lasombra y con su ghoul haz que el Barón o los otros cainitas se lo pongan un poco más fácil (osease solo haz que no permitan que muera ningún Pj).

## ESCEÑA 12: LUCHA CON DON FERNANDO

En esta escena se determinará el final de la aventura, los Pjs emboscarán al Alguacil y lucharán con él hasta que lo estaquen o lo dejen en letargo o hasta que los Pjs mueran. Si los Pjs mueren, Don Diego, sus Ghouls, Genoveva y Nicolo Giusceno acaban con el traidor y la aventura acaba bien de todas maneras, solo que con los Pjs muertos. Si los Pjs sobreviven al combate han de llevarse el cuerpo de Don Fernando al castillo, en ese momento todos los soldados de la ciudadela ya estarán al tanto de que el capitán es un traidor y de que los Pjs trabajan como “agentes secretos” del Barón en la protección de éste y de la noble familia Del Valle.

## ESCEÑA 13: FIN DE LA AVENTURA Y RECOMPENSAS

Los Pjs llegan al patio del castillo con el cuerpo de Don Fernando estacado o en letargo (o reducido de cualquier otra manera, de todas formas nada más llegar al castillo, si no está estacado, el Barón mismo lo estacará), Los Pjs, el Barón, Nicolo y Genoveva bajan a la sala de tortura en el sótano del castillo (nº19 ver mapa adjunto), es una sala de piedra oscura bastante grande iluminada por varias antorchas colocadas en las paredes, hay varias maquinas e instrumentos de tortura, el Barón coge un hierro candente con una “T” de traidor en la punta y lo planta en la frente del Alguacil, acto seguido si no estaba en letargo, el barón le hace caer en este estado (por heridas o le vacía de sangre) para que parezca que está muerto a los ojos del ganado. El Barón ordena que todos los soldados de la ciudadela se presenten en el castillo y los nobles también, y hace llamar al hijo del Conde Francisco del Valle (también ghoul del Barón) y se lo presentará a los Pjs. El Barón, el heredero, la Tzimisce, el Capadocio y los Pjs subirán el cuerpo del capitán al patio del castillo donde lo mostrarán a todos los soldados y nobles de la ciudadela mientras el Barón dice las siguientes palabras:

**-Diego García: Esto es lo que le ocurre a quien intenta asesinar al Conde y a sus sirvientes y a quien traiciona a nuestro Rey Fernando III. Espero que todos los aquí presentes lo tengáis muy claro. Pronto se nombrará a otro Capitán de la Guardia, mientras tanto Pablo Prado (su mejor soldado ghoul) se ocupará del cargo.**

Después de esto el Barón ordena que todo el mundo se valla y que todo vuelva a la normalidad, también ordena que el cuerpo estacado de Fernando Rodríguez sea guardado en una caja bien cerrada y bajado a la sala de torturas de nuevo.

Los Pjs y el barón se dirigen de nuevo a la sala de juntas, este felicitará a los Pjs por el trabajo y les dará las gracias por haberle salvado la no-vida.

*-Diego García: Os estaré eternamente agradecidos loados cainitas, me habéis servido con honor y lealtad, a mí, al Príncipe De Polanco y al Señor de Iberia Silvestre de la Ruiz los cuales tendrán noticias de vuestra gran hazaña y os lo agradecerán tanto o más que yo.*

El Barón ofrecerá a los Pjs un refugio en Navahermosa (que no este ocupado ya por otro cainita) y un puesto del que se quieran ocupar a negociar con el Barón (decisión de Dj y Pjs), también les ayudará con cualquier problema que los Pjs arrastren desde antes de llegar a la ciudadela y si estos no desean quedarse en ella les ofrecerá recomendaciones y contactos en cualquier parte de Iberia a donde se dirijan.

El Barón dice a los pjs que enviara a Fernando Rodríguez a Toledo junto con las pruebas de traición al Príncipe Eleazar de Polanco y allí será juzgado por los “*Amici Noctis*” o Amigos de la Noche, los dirigentes del clan Lasombra que fijan la política para estos y juzgan a los individuos que tienen disputas con otros miembros del clan, el barón pedirá un Tribunal de Sangre pidiendo el permiso de los Amici para cometer Amaranto sobre Don Diego, les irá informando de lo que suceda. Ese mismo día los Pjs la pueden pasar en el castillo en la habitación nº24 (ver mapa adjunto).

Dos noches más tarde el Barón se reúne con los Pjs y les informará de las nuevas, Eleazar de Polanco les está muy agradecido y está interesado en conocerles personalmente, el Príncipe ha aclarado algunas cosas sobre la traición de Rodríguez:

Se declaró una caza de Sangre en Toledo contra el Ventrue Sixto Baeza el cual ha abandonado la ciudad sin dejar rastro, respecto a Tercio Bravo, a declarado que ya hacia tiempo que Baeza no le servía y que éste actuaba independientemente con un grupo de caballeros Ventrue en Toledo, y está probado que es cierto, aunque tanto el Príncipe como el Barón hubieran preferido que Bravo estuviera metido en la traición por mucho que les fastidie no ha sido así. De Polanco también averiguó que Baeza tenia pensado tener a Fernando Rodríguez bajo su absoluto control para gobernar el condado en la sombra.

Y así termina esta crónica.

## IDEAS PARA PRÓXIMAS AVENTURAS

Si los Pjs van a instalarse en Navahermosa una temporada puede que el Sarraceno que los traidores iban a contratar se presente en la ciudadela, o que al Barón le interese hacerse con tesoro que el rey de Portugal envía al rey de Navarra y que pasará pronto por Navahermosa (ver página 16 de éste módulo), incluso el gran ejercito Musulmán que avanza por el sur podría llegar pronto cerca de Navahermosa (ver página 16 de éste módulo) y los Pjs se verían envueltos en una batalla (utiliza las reglas para batallas de El Libro del Narrador de EO Vampiro si haces esto), o cualquier cosa que a ti, narrador, se te ocurra para continuar con la historia, como puedes comprobar hay cantidad de información en la aventura a la que apenas se le da importancia y que podría servir como buenos argumentos para historias futuras (la noble familia Del Valle, cualquiera de los cainitas que habitan en el condado, el ganado, etc etc...).



# Dramatis Personae

## **CABALLEROS DEL ÁGUILA NEGRA**

*Atributos:* Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.

*Habilidades:* Armas CC 3 o Tiro con Arco 3, Equitación 2, Etiqueta 2, Liderazgo 2, Pelea 2, Atletismo 1, Esquivar 2, Sigilo 1, Política 1, Lingüística 1 (Latín).

*Trasfondos:* Aliados 2, Recursos 1.

*Virtudes:* Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 2.

*Fuerza de Voluntad:* 3.

*Camino:* Humanidad 6.

*Equipo:* Espada Ancha, Armadura Mixta + Casco Ligero, Escudo de Infante.

## **CABALLEROS GHOUL DEL ÁGUILA NEGRA**

*Atributos:* Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.

*Habilidades:* Armas CC 3, Tiro con Arco 3, Equitación 2, Etiqueta 2, Liderazgo 2, Pelea 2, Atletismo 1, Esquivar 2, Sigilo 1, Política 1, Lingüística 1 (Latín).

*Disciplinas:* Potencia 1.

*Trasfondos:* Aliados 2, Contactos 1, Recursos 1.

*Virtudes:* Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 2.

*Fuerza de Voluntad:* 3.

*Camino:* Humanidad 5.

*Equipo:* Espada Ancha, Armadura Mixta + Casco Ligero, Escudo de Infante.

## **Martín Sierra (Criminal humano)**

*Naturaleza:* Bufón, *Conducta:* Superviviente.

*Atributos:* Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.

*Habilidades:* Armas CC 2, Equitación 2, Pelea 2, Esquivar 1, Sigilo 1, Prestidigitación 3, Pelea 1, Sabiduría Popular 3, Supervivencia 2, Lingüística 1 (Latín).

*Trasfondos:* Aliados 2, Recursos 1.

*Virtudes:* Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 2.

*Fuerza de Voluntad:* 3.

*Camino:* Humanidad 5.

*Equipo:* 2 Dagas, Ropas normales y abrigo, baratijas, mapas, hierbajos, 10 M.O.

## **Fernando Rodríguez (Alguacil)**

*Naturaleza:* Autócrata, *Conducta:* Juez, *Clan:* Lasombra. *Generación:* 6ª (3 veces Diablerie recientemente), *Abrazo:* 1130, *Concepto:* Alguacil, *Refugio:* Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla.

*Atributos:* Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

*Habilidades:* Alerta 3, Armas CC 3 (espadas), Equitación 4, Pelea 3, Esquivar 2, Sigilo 3, Liderazgo 4, Atletismo 3, Intimidación 3, Subterfugio 2, Etiqueta 2, Supervivencia 3, Tiro con Arco 3, Trato con Animales 3, Academicismo 2, Leyes 2, Lingüística 1 (Latín), Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2, Senescal 2, Teología 1.

*Disciplinas:* Obtenebración 3, Potencia 1, Dominación 3, Auspex 2, Celeridad 1, Fortaleza 1.

*Trasfondos:* Contactos 2, Aliados 2, Recursos 2, Posición 2, Influencia 1, Criados 2.

*Virtudes:* Convicción 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

*Fuerza de Voluntad:* 6.

*Camino:* Reyes 6.

*Trastornos:* Megalómano.

*Equipo:* Espada Bastarda, Armadura Pesada + Casco Pesado, Escudo de Infante.



### **Barón Diego García:**

*Naturaleza:* Autócrata, *Conducta:* Defensor, *Clan:* Lasombra. *Generación:* 7ª, *Abrazo:* 1000, *Concepto:* Poder tras el Trono, *Refugio:* Castillo de Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla.

*Atributos:* Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 4, Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5.

*Habilidades:* Alerta 4, Atletismo 2, Empatía 5, Esquivar 3, Expresión 5 (conversación), Intimidación 3 (amenazas veladas), Liderazgo 5 (órdenes), Pelea 3, Subterfugio 5, Armas CC 4 (espadas), Comercio 2, Equitación 5 (combate), Etiqueta 5 (modales cortesanos), Sigilo 3, Supervivencia 3, Tiro con Arco 3, Trato con Animales 2, Academicismo 4 (Trivium), Investigación 4, Leyes 4 (obligaciones feudales), Lingüística 3 (Latín, Francés, Inglés, Alemán), Ocultismo 4, Política 4 (Ciudad), Sabiduría Popular 4, Senescal 5, Teología 3.

*Disciplinas:* Obtenebración 5, Potencia 3, Dominación 6, Auspex 3, Celeridad 3, Fortaleza 3.

*Trasfondos:* Contactos 5, Aliados 2, Recursos 4, Posición 4, Influencia 2, Criados, Dominio 4, Rebaño 5.

*Virtudes:* Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 4.

*Fuerza de Voluntad:* 8.

*Camino:* Reyes 7.

*Equipo:* Ropas y Joyas lujosas (Espada Ancha, Armadura Pesada + Casco Pesado, Escudo de Infante, si va a la lucha)

### **Nicolo Giusceno:**

*Naturaleza:* Innovador, *Conducta:* Autócrata, *Clan:* Capadocio. *Generación:* 8ª, *Abrazo:* 1100, *Concepto:* Erudito, *Refugio:* Biblioteca de Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla.

*Atributos:* Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4, Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4.

*Habilidades:* Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 1, Expresión 5 (Narración), Intimidación 3 (amenazas veladas), Pelea 2, Subterfugio 4, Armas CC 2 (Cuchillos), Comercio 2, Equitación 2, Etiqueta 3 (Conducta profesional), Sigilo 3, Supervivencia 1, Trato con Animales 1, Academicismo 4 (Trivium, Quadrivium), Investigación 4, Leyes 2 (Diplomacia), Lingüística 4 (Castellano, Griego, Latín, Francés, Inglés, Alemán), Ocultismo 4 (muertos vivos), Medicina 3 (Primeros Auxilios), Política 2 (Histórica), Sabiduría Popular 4 (Italia, Iberia), Senescal 2, Teología 3.

*Disciplinas:* Auspex 3, Fortaleza 2, Mortis 4 → Podredumbre de la Tumba 4, Cadáver del Monstruo 3, Animación Cadavérica 2, Rituales → Última Visión, Revivir Vitae Fría, Ojos de la Tumba.

*Trasfondos:* Contactos 4, Aliados 1, Recursos 3, Dominio 2, Posición 2, Influencia 1, Criados 1, Rebaño 3, Mentor 1.

*Virtudes:* Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

*Fuerza de Voluntad:* 7.

*Camino:* Cielo 7.

*Equipo:* Túnicas de calidad, Diario, Pluma y Tintero, Cera y Sellos, Pergaminos y Tomos de conocimiento diverso, Daga, Material de Primeros Auxilios e Instrumental básico de medicina.

### **Genoveva:**

*Naturaleza:* Defensora, *Conducta:* Celebrante, *Clan:* Tzimisce. *Generación:* 9ª, *Abrazo:* 1210, *Concepto:* Magus, *Refugio:* Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla.

*Atributos:* Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

*Habilidades:* Alerta 2, Empatía 2, Esquivar 1, Expresión 4, Intimidación 3, Pelea 1, Prestidigitación 3, Subterfugio 4, Armas CC 2 (Dagas), Pericias 1, Comercio 4, Equitación 2, Etiqueta 3 (Conducta profesional), Sigilo 3, Supervivencia 3, Alteración Corporal 3, Trato con Animales 3, Academicismo 4 (Quadrivium), Investigación 3, Leyes 1, Lingüística 3 (Latín, Francés, Inglés, Alemán), Ocultismo 3, Medicina 1 (Primeros Auxilios), Política 2, Sabiduría Popular 4 (Iberia), Senescal 2, Teología 3, Koldunismo 3.

*Disciplinas:* Animalismo 2, Auspex 3, Vicisitud 2, Hechicería Koldúnica 3 → Vía Fuego 3, Vía Viento 2, Vía Tierra 2, Rituales → Despertar el Agua Perdida, Lazos que Atan.

*Trasfondos:* Contactos 3, Aliados 1, Recursos 2, Dominio 1, Posición 1, Influencia 1, Criados 2, Rebaño 3, Mentor 1.

*Virtudes:* Convicción 4, Instintos 4, Coraje 3.

*Fuerza de Voluntad:* 6.

*Camino:* Pecado 6.

*Equipo:* Santuario, Gran Biblioteca, Instrumentos Rituales (libros, cuchillos, tiza, pociones, cirios, incienso, cálices, cuerdas), Túnica, Daga.

### ***Zhenaiia:***

*Naturaleza:* Bárbara, *Conducta:* Bárbara, *Clan:* Lhiannan. *Generación:* 7ª, *Abrazo:* 1050, *Concepto:* Salvaje, *Refugio:* Bosque de Navahermosa, Toledo, Reino de Castilla.

*Atributos:* Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4.

*Habilidades:* Alerta 4 (Trampas), Atletismo 4 (Acrobacias), Esquivar 3, Intimidación 3 (amenazas abiertas), Liderazgo 3, Pelea 4 (Puñetazos), Subterfugio 1, Armas CC 4 (espadas), Comercio 1, Equitación 5 (combate), Sigilo 4 (Evitar Rastreo), Pericias 3, Supervivencia 5 (Bosques), Tiro con Arco 3, Trato con Animales 5, Investigación 2, Lingüística 1 (Latín) Ocultismo 4, Sabiduría Popular 4, Teología 3.

*Disciplinas:* Animalismo 4, Ogham 4, Celeridad 3, Potencia 2, Fortaleza 2.

*Trasfondos:* Criados 5 (Lobos Ghoul).

*Virtudes:* Convicción 4, Instintos 4, Coraje 4.

*Fuerza de Voluntad:* 7.

*Camino:* Bestia 7.

*Equipo:* Cimitarra, Ropas confeccionadas con pieles, Arco Largo.

### ***Lobos Ghoul de Zhenaiia:***

*Atributos:* Fuerza 3, destreza 3, Resistencia 3, Percepción 6, Astucia 4.

*FV:* 4. *Niveles de Salud*→ Ok, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.

*Ataque:* Mordisco y Zarpa de 4 dados (letal).

*Habilidades:* Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Sigilo 3

*Disciplinas:* Potencia 1.

*Reserva de Sangre:* 10.

# Tablas y Ayudas del Narrador

LISTA DE MATERIAL, PRECIOS E INFORMACIÓN PARA LA EDAD OSCURA  
LOS PRECIOS ESTÁN EN MONEDAS DE PLATA. SON INDICATIVOS Y PUEDEN VARIAR DE UNA REGIÓN O PAÍS A OTRO.

ARMAS MEDIEVALES	PRECIO
Espada Bastarda	70
Cimitarra	30
Espada Normal	35
Cuchillo	8
Daga	10
Estilete	12
Sonda	3
Vara	5
Maza	20
Mangual	30
Garrote	5
Espada Ancha	50
Arco Largo	60
Arco Corto	20
Ballesta Pesada	80
Ballesta Ligera	60
Ballesta	40
Machete	25
Sacha de Mano	40
Sacha de Armas	60
Montante	90
Martillo de Guerra	60
Tabalina	12
Soroca	18
Lanza (baja calidad)	20
Alabarda	40
Lanza Ligera	30
Lanza de Armas	50
Lanza Compuesta	70
Porra	5

### Sistema Monetario:

**-Portugal:** Florín de oro = 31 Sueldos, Sueldo de plata = 9 Dinheiros, Dinheiro de Vellón.

**-Castilla:** Dobra de oro = 20 Maravedíes, Maravedí de plata = 12 Dineros, Dinero de Vellón.

**-Navarra:** Florín de oro = 10 Coronas, Corona de plata = 2 Sueldos, Sueldo de Plata = 6 Dineros, Dinero de Vellón.

**-Corona de Aragón:** Florín de oro = 15 Croats y 4 Dineros, Croat de plata = 12 Dineros, Dinero de vellón.

**-Granada:** Dinar de oro = 10 Dirkhems, Dirkhem de plata = 2 Semidirkhems, Semidirkhem de plata.

ARMADURAS, CASCOS Y ESCUDOS	PRECIO
Armadura Ligera	50
Armadura Mixta	80
Armadura Pesada	125
Armadura de Caballero	200
Casco Ligero	40
Casco Pesado	75
Escudo	15
Escudo de Infante	35
Escudo de Caballero	55

ROPA MEDIEVAL	PRECIO
Ropa Humilde	2
Ropa Elegante (sencilla)	25
Ropa Lujosa	50

TRANSPORTES	PRECIO
Caballo de tiro	200
Caballo de monta	800
Mula	300
Silla de montar y Arreos	50
Carro Normal (tirado por 1 o 2 caballos)	150
Carruaje (tirado por 1 o 2 caballos)	700
Carruaje Grande (tirado por 4 caballos)	1200

POSESIONES	PRECIO
Una Cabaña	500
Una granja	750
Casa sencilla en la ciudad	750
Casa normal en la ciudad	1000
Casa lujosa en la ciudad	1500
Torre Fortificada	1200
Castillo (PEQUEÑO)	5000
Castillo Grande	10000
Tierras de Cultivo	1000

SERVIDUMBRE	PRECIO
Criados (por mes)	15
Soldados Novatos (por mes)	20
Soldados Expertos (por mes)	40

EQUIPO DIVERSO	PRECIO
Carcaj con 20 flechas (arco)	10
Carcaj con 15 Saetas (ballesta)	5
Mochila o Surron (10 Kg)	5
Alforjas	7
Saco (25 Kg)	1
Saco de Dormir (lana)	1
Petate (22,5Kg)	2
Lona Embreada	2
Tienda	3
Cuerda (10m)	2
Garfio	10
Antorchas (3)	1
Ganzuas (juego de 3)	50
Resquero	15
Pergamino, Tinta y Pluma	5
Red	5
Manta	3
Odre (1L)	1
Cantimplora (0,5L)	1
Escarpias (10)	2
Estacas (10)	1
Flechas (20)	4
Saetas (15)	3
Frasco de Aceite	1
Linterna (ilumina un diametro de 15 metros)	3
Baraja de Cartas	2
Botella de Vino	4
Joyas	500/2000
Objetos de Arte o Lujo	300/5000
Laud	50
Flauta	10
Camisa	1
Botas	2
Capa	1
Cinto	1
Chaqueta	3
Pantalones	3
Sobretudo	2

PADECIMIENTO	EFFECTO	PLANTA
Dolores Estomacales	Calma	Achicoria.
Reumatismo	Calma	Ajo.
Nervios y Epilepsia	Calma	Artemisa, Belladona, Sinojo, Melisa, Muerdago, valeriana.
Enf. Venereas	Calma	Jarzaparrilla.
Lapante	Varios	Achicoria, Aceites de oliva, Ricino.
Diuretico	Varios	Ajo, Cebolla.
Purgante	Varios	Correguella, Corteza de Sapa, Ricino.
Depura la Sangre	Varios	Diente de Leon.
Afrodisiaco	Varios	Mandragora (poca cantidad).
Renacer el Pelo	Varios	Sojas de Aconito
Evitar el Aborto	Varios	Artemisa
Sarna	Cura	Ajo
Seridas Infectadas	Cura	Betonica.
Fiebre	Cura	Diente de Leon, Genciana, Serpentaria.
Seridas Abiertas	Cura	Corteza de Encina, Mirto.
Quemaduras	Cura	Sarina de Sabas, Lirio, Aceite de Oliva.
Hemorragias Internas	Cura	Ortiga.
Antiveneno (Reptiles)	Cura	Serpentaria.
Perder la Leche	Provoca	Apio
Sueño	Provoca	Belladona (poca cantidad)
Locura y Muerte	Provoca	Belladona, Cicuta, Estramonio, Mandragora.
Vomitos	Provoca	Corteza de Sapa.
Vertigo	Provoca	Melisa.
Abortos	Provoca	Ruda.

PROFESIONALES	PRECIOS
Pagar los servicios de un Curandero	--
Pagar a un maestro por semana se aprenda o no	10
Una noche con una prostituta	1/20
Reparaciones	--

COMIDA Y ALOJAMIENTO	PRECIO
Raciones de viaje para 1 semana	15
Una comida sencilla en una posada	5
Un banquete en una posada	12
Potaje	3
Sopa de ajo y pan	1
Cerdo asado	8
Gallina en espeton	3
Empanada de menudillos	1
Jarra de leche	1
Jarra de vino	2
Jarra de cerveza	2
Dormir en habitacion individual (baja calidad)	10
Dormir en habitacion individual (alta calidad)	20
Dormir en una sala comun	5
Albergue	3

**\*Breve sistema de Juicios y Condenas en la Edad Oscura:**

#### -EL JUICIO:

CIRCUNSTANCIAS	MODIFICADOR
El acusado pertenece al clero	-2
El acusado es un infiel	+3
El acusado es extranjero	+1
El acusado ha sido condenado con anterioridad	+1
El acusado es de origen noble	-5
El acusado es de origen burgues	-1
El acusado es de origen villano o campesino	+1
El acusado se ha resistido a la detencion	+1
El acusado se ha herido o matado al resistirse a su detencion	+3
El acusado es <b>RELEVANTE</b> culpable del delito	+2
Un poderoso desea que el acusado sea declarado culpable	+2
Un poderoso desea que el acusado sea declarado inocente	-2
Soborno a la autoridad a favor del acusado	-1
Soborno a la autoridad en contra del acusado	+1
Por cada testimonio o prueba a favor del acusado	-1
Por cada testimonio o prueba en contra del acusado	+1
La acusacion es de traicion al Rey	+3
La acusacion es de Brujeria	+5

**\*Juicio:** Todos los modificadores son acumulables. Se lanza seguidamente 1D10, a cuyo resultado se aplicarán los modificadores resultantes de esta tabla si los hubiera. De 1 a 5 el acusado es declarado inocente. De 6 a 10 culpable. Si el resultado final del dado pasa de 10, los puntos sobrantes se aplicarán a la tabla de condena como bonificador.

**Existen dos grandes clases sociales:**

**Los Nobles y los Plebeyos.**

*-Dentro de la nobleza la estructura es la siguiente:*

- El Rey
- La familia Real
- La Alta Nobleza (Nobles Poderosos)
- La Baja Nobleza
- El Alto Clero (Obispos, Miembros de ordenes religiosas, Militares, Etc)

*-Los plebeyos se estructuran de la siguiente manera:*

- Alta Burguesia (Comerciantes, Hombres de negocios en general)
- Baja Burguesia (Artesanos, Villanos en general)
- Bajo Clero: Monjes, Eclesiasticos humildes en general)
- Campesinos

#### -LA CONDEÑA:

DELITO	1D10	CONDEÑA
Robo	1 a 5	1D10 semanas en el cepo
	6 a 10	Amputacion de un mano
Asesinato	1 a 10	Penas de Muerte
Rebelion	1 a 5	3D10 Latigazos recibidos en publico
	6 a 10	1D10 dias en el cepo
Traicion	1 a 5	Destierro de por vida
	6 a 10	Penas de muerte
Brujeria	1 a 10	Muerte en la hoguera
Prostitucion	1 a 5	2D10 Latigazos
	6 a 10	1D10 meses en la carcel
Bandidaje	1 a 5	Amputacion de una mano
	6 a 10	1D10 años de Galeras
Incendiario	1 a 5	Mutilacion de un ojo
	6 a 10	Muerte en la horca
Falsificacion	1 a 5	3D10 Latigazos
	6 a 10	1D10 años en Galeras
Contrabando	1 a 5	1D10 semanas en el cepo + 1D10 Latigazos.
	6 a 10	Mutilacion de la oreja o lengua

**\*Condena:** Se lanza 1D10 (+bonificadores resultantes del juicio si los hubiera). La Condena variara según el tipo de delito.

#### Ley Arabe:

- Robo: Amputacion de una mano
- Asesinato: Pena de Muerte
- Rebelion: Muerte por tortura
- Traicion: Muerte por tortura
- Fornicacion: Lapidacion (casada), o cierto numero de latigazos
- Bandidaje: Crucifixion
- Delitos Menores: Numero determinado de azotes
- Blasfemias al Islam: Estrangulamiento o Decapitacion