

\*CAMPAÑA  
"LA PIEDRA DE LA SANGRE"\*

CAPÍTULO UNO:

# TRAFICANTE DE ALMAS

MÓDULO PARA VAMPIRO: EDAD OSCURA

CAMPAÑA "LA PIEDRA DE LA SANGRE"

PRIMER CAPÍTULO:

# TRAFICANTE DE ALMAS

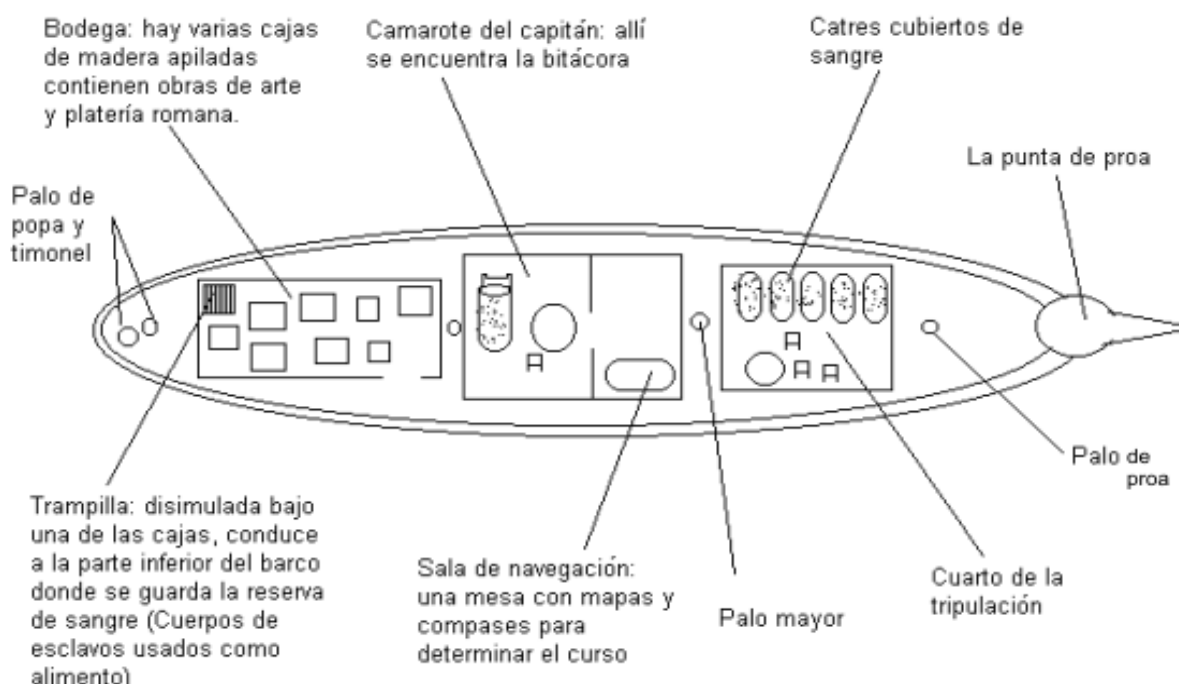
MÓDULO PARA  
"VAMPIRO: EDAD OSCURA"  
\*DISEÑADO POR MAX CHIAVERANO\*

Los PJ han naufragado. Un bote a la deriva en medio del océano los transporta ahora, olvidados en una extensión interminable de agua salada. Los cuatro puntos cardinales solo muestran soledad y desesperanza. La hora del amanecer se acerca y ningún vampiro resistiría pasar el soleado día sin refugio. Pero, cuando están casi a punto de perder toda esperanza, en el horizonte se recorta la figura de un navío. *Para una percepción delicada: rodea al barco un aura rara, con destellos que van y vienen en todas direcciones (significa que hay actividad mágica)* De lejos se ve que no lleva bandera, ni las velas desplegadas. Los faroles en cubierta están encendidos. No hay movimiento, no hay otro ruido excepto por los crujidos de la madera y el tintineo de cadenas.

A medida que se acerca a los pj empieza a parecer más grande, casi unos cincuenta metros de eslora. Es una embarcación magnífica y, desierta. Lleva el nombre “*Espectro*” a un costado. En la punta de proa hay una escultura en madera de un lobo con las mandíbulas abiertas.

Al subir por la proa, los vampiros no encuentran más silencio y desolación. Los faroles aun tienen aceite y siguen encendidos. Si investigan todo el barco, hallaran restos de comida, ropas, algunas pertenencias personales como papiros, mapas, un juego de cartas sobre la mesa a medio terminar. Como si hubieran desaparecido de repente.

### “Espectro” (Plano aéreo)



En el camarote del capitán encuentran mapas indescifrables sobre la mesa, aplastados por compases y sextantes. En una pequeña vitrina descansan libros sobre leyendas del mar, otros de cartografía y un estudio de orientación a través de las estrellas.

Hay un mueble de madera fina de cincuenta centímetros de alto y con dos puertitas. La cerradura consta de un mecanismo de perillas que giran y cambian unas imágenes en pequeñas ventanitas más arriba, dispuestas una a lado de la otra. Al girarlas aparecen dibujitos de lunas en sus diferentes fases. Al acomodarlas de manera que formen de izquierda a derecha el ciclo lunar completo (ver ilustración más abajo), se escuchará un click y las puertas del mueble se abrirán. Dentro encontrarán la bitácora de viaje. Está escrita en español y las últimas anotaciones dicen así:

***Bitácora del Capitán, Martes 20 de Abril del Buen año de Nuestro Señor 1234***

***La tripulación empieza a creer que no existe esperanza de dar con la isla negra, temo que a pesar de mi firme convicción de otrora, estoy dudando de las visiones del “chamán”. Estoy a punto de mandar a ejecutarle.***

***En dos semanas de viaje no tocamos tierra. Los hombres quieren regresar a España y abandonar la búsqueda. Si nos rendimos ahora, nunca tendremos la oportunidad.***

***Miércoles 21 de Abril del Buen año de Nuestro Señor 1234***

***Ayer a última hora mi segundo al mando vio una nave acercándose despacio. La niebla espesa no ha permitido identificarla. Poco después del avistamiento, el navío desapareció misteriosamente, dejando a mis mejores hombres, aterrados como niños. La reserva de sangre de la bodega está menguando y quizá sea el momento de elegir entre seguir hasta el final o dar la vuelta.***

***Sábado 24 de Abril del Buen año de Nuestro Señor 1234***

***Algo extraño pasa entre los miembros de mi tripulación, una especie de locura los está destruyendo. Parece que al fin la ira de algún dios está cayendo sobre nosotros como lluvia de plomo hirviente. Alguien, sin duda un traidor, ha tirado la reserva de sangre por la borda. Es cuestión de tiempo para que nos matemos entre nosotros mismos. Curly, el contramaestre, incendió a Pedro en su cama. Robert Stevenson, el chiquillo inglés que nos acompañaba, apareció carbonizado, atado al palo mayor con sus propias vísceras.***

***Anoche hemos vuelto a ver el barco misterioso. Que el infierno nos ampare.***



### Ilustración: Fases lunares

Después de leer la bitácora caen en cuentas de que algo muy raro le ha pasado al *Espectro*. Si revisan las estanterías, encontrarán papiros que hablan de un lugar legendario llamado “*La isla negra*”. Hay en estos escritos un mapa poco detallado de la ubicación supuesta de la isla y textos que relatan viajes hechos por otros exploradores. Dicen que en la isla, está escondida “*La piedra de la sangre*”. Una roca hechizada que genera sangre espontáneamente, y es inagotable. La describen como un gigantesco diamante rojo.

Si visitan los camarotes de la tripulación, encontrarán bajo una litera, algunas extremidades cortadas. Bajo de otra, descubren a un nativo humano vivo, tatuado en varias partes del cuerpo y la cara con extraños símbolos tribales. Parece estar en shock. Está lastimado en la espalda y no habla por nada del mundo. Cualquier tirada de percepción sobre él no arroja claros resultados.

A la noche siguiente, descubren que todo el mar a su alrededor se cubre de niebla, impenetrable hasta para una vista vampírica.

La punta de proa de un barco negro quiebra las sombras.

La nave es de las mismas dimensiones que el *Espectro*. No tiene inscripciones o marcas identificatorias visibles. (*Tirada de percepción*: ven atada al palo mayor, un esqueleto sin carne)

Un ruido y un sacudón. El otro barco los ha golpeado. Se escuchan susurros y pisadas en la cubierta del *Espectro*. Han sido abordados. Al mismo tiempo, el nativo deja de temblar, parece haber entrado en un profundo trance.

Si salen al exterior, verán sombras que van y vienen con rapidez. No distinguen qué son ni de cuantos se trata. El barco negro golpea constantemente contra el casco del

*Espectro.* La niebla cubre todo y es difícil distinguir nada a más de medio metro. Al primero que salga a investigar, lo atacará una de las sombras.

El golpe es muy sólido pero la figura que observan es semitransparente. Lleva una espada y viste con harapos. Tiene el rostro distorsionado. Es un espíritu guerrero. Ahora pueden verse en la cubierta cuatro fantasmas mutilados, viejos corsarios vampiros. Pelean mas allá de la tumba contra cualquiera que se les cruce. Sin duda fueron los causantes de la muerte de la tripulación española...

### **Guerreros fantasmas:**

#### **Corsario**

**Fuerza:** 2 **Armas cc:** 3 **Disciplinas:** Celeridad 2 Obtenebración: 2

**Resistencia:** 3 **Alerta** 2 **Destreza:** 2 **Fuerza de voluntad:** 5

**Arma:** Lanza a dos manos (F+3)

**Salud:** OK OK OK OK -1 -1 -2

#### **Jefe Corsario**

**Fuerza:** 3 **Armas cc:** 3 **Disciplinas:** Celeridad 2 Obtenebración: 2 Fortaleza 1

**Resistencia:** 4 **Alerta** 2 **Destreza:** 2 **Fuerza de voluntad:** 5

**Arma:** Espada ancha (F+4) **Armadura** ligera (+1)

**Salud:** OK OK OK OK -1 -2

Cuando *vuelven* a matarles, las ánimas desaparecen en el aire. En el fragor de la batalla, el nativo se da a la fuga sin ser visto y cruza al otro barco.

Si revisan el barco negro, hallarán al nativo escondido en la bodega, rodeado de velas y agitando un cencerro emplumado. Al verlos bajar, les hecha una mirada con ojos en blanco, dice unas palabras inentendibles (*salvo para un ocultista, que reconocería una invocación de nigromante para levantar muertos*) y hace aparecer, por oscuras artes, a otros guerreros fantasmas.

La bodega del barco esta repleta de tesoros y mapas. El brujo asaltaba los barcos mercantes, les robaba toda su mercadería, objetos de valor y sus almas, las cuales acumulaba en forma de pequeñas figurillas de cerámica. Invocando a los espíritus vampiros muertos se ocupaba de cualquier represalia. La única manera de acabar del todo con los guerreros es destruyendo las estatuillas, de otro modo volverán una y otra vez.

Al destruir las estatuillas, el brujo se debilita y se convierte en un anciano decrepito incapaz de levantar la hoja de una espada.





Entre las joyas y las bellas pinturas (*peligrosa distracción para un Toreador*), hay pergaminos con mapas trazados a la perfección. Se nota que son falsos, menos en uno: Es el camino a “*La isla negra*”, un lugar cercano a Inglaterra, oculto por la magia.

Si registran los fondos de la bodega encuentran a un hombre calvo, de ojos hundidos y aspecto cadavérico sentado en una caja en la oscuridad. Está maniatado.

**-Saludos, tripulación. Soy el navegante, el que lleva a los hombres al otro plano. El traficante de almas y sus piratas me obligaron a llevarlos saltando entre dimensiones para asaltar a los desprevenidos marinos...Libérenme y los ayudaré a cruzar hasta donde su nave no puede...**

¿Dónde irán esta vez? ¿Seguirán al navegante hacia un destino desconocido? ¿Volverán a casa o arriesgarán sus no-vidas para aventurarse por la *piedra de la sangre*?

**Continúa: Episodio 2: “La isla negra”**

Ésta es solo una *aventura-guía-módulo*, escrita por Max Chiaverano para [www.legadohereje.wordpress.com](http://www.legadohereje.wordpress.com)

Por lo demás, no olvides: “*La improvisación hace al maestro del juego*”

Consultas: [legadohereje@hotmail.com](mailto:legadohereje@hotmail.com)

Más aventuras de rol en: [www.legadohereje.wordpress.com](http://www.legadohereje.wordpress.com)

Vampiro: Edad Oscura <sup>TM</sup> es una creación de White Wolf.